

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Stolní hra otázek a odpovědí jako podpora výuky dějin umění
Table game of questions and answers as a support for teaching the history of art
Bc. Lucie Poštová

Vedoucí práce: prof. PhDr. Ladislav Daniel, Ph.D.
Studijní program: Učitelství pro střední školy (N7504)
Studijní obor: N SPG-VV (7504T277, 7504T228)

Odevzdáním této diplomové práce na téma Stolní hra otázek a odpovědí jako podpora výuky dějin umění potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, 6.12. 2020

Podpis:.....

Mé poděkování patří vedoucímu mé práce prof. PhDr. Ladislavu Danielovi, Ph.D. za vstřícný přístup a laskavý přístup a také za cenné rady při vedení diplomové práce. Dále děkuji za pomoc a cenné rady PhDr. Leonoře Kitzbergerové PhD. V neposlední řadě bych ráda poděkovala Stanislavu Setinskému, Petru Majtáňovi, své rodině, všem, kteří mi byli ku pomoci a také účastníkům výzkumů.

ABSTRAKT

Diplomová práce se jako celek zabývá tématem deskovými hrami. Je rozdělena na tři části, část teoretickou, praktickou a didaktickou. V teoretické části se autorka věnuje ikonografii deskových her a hraní od středověku po současnost. Užívání deskových her je interpretováno na konkrétních uměleckých dílech v malířství, sochařství a uměleckém řemesle. Praktická část byla zaměřena na tvorbu stolní vzdělávací hry dějiny umění, která formou kvízu s otázkami a odpověďmi z dějin umění rozvíjí znalosti uměleckohistorické oblasti. Hra byla přetvořena jako digitální/online verze a mobilní aplikace. Verze hry byly vytvořeny v jednotném autorském designu. V didaktické části autorka na základě vytvořené vzdělávací hry zkoumá, zda je hra vhodným výukovým materiálem pro pedagogy, studenty i skupinu respondentů z širší veřejnosti. Součástí je také metodika pro pedagogy středních škol, jak s hrou ve výuce zacházet.

KLÍČOVÁ SLOVA

stolní hra, dějiny umění, digitální hra, vzdělávání, umění, ikonografie

ABSTRACT

The diploma thesis deals with the topic of board games. It is divided into three parts, the theoretical, practical and didactic part. In the theoretical part, the author describes iconography of board games and playing board games from the Middle Ages to the present time. The use of board games is interpreted on specific works of art in painting, sculpture and crafts. The practical part was focused on the creation of an art history educational board game, which develops knowledge in the form of a quiz with questions and answers. The game was redesigned as a digital / online version and a mobile application. Versions of the game were created in a unified author's design. In the didactic part, the author examines whether the game is a suitable teaching material for teachers, students and a group of respondents from the general public. It also includes a methodology for secondary school teachers on how to deal with play in teaching.

KEYWORDS

table game, history of art, digital game, education, quiz, art, iconography

Obsah

Úvod.....	7
1. Hra, druhy her a jejich dějiny	8
1.1 Definice pojmu hra	9
1.2 Co jsou to deskové hry.....	11
1.3 Druhy deskových her	13
1.4 Pravidla her	16
1.5 Dějiny deskových her	17
1.6 Deskové hry, které nejčastěji nalézáme ve výtvarném umění	21
1.6.1 Šachy	21
1.6.1.1 Výstavy věnované šachu	27
1.6.2 Dáma	32
1.6.3 Vrhcáby	35
1.6.4 Karetní hry	38
1.7 Stolní hry ve výtvarném umění.....	43
1.7.1 Stolní hry ve výtvarném umění v období starověku	43
1.7.2 Antika.....	51
1.7.3 Stolní hry ve výtvarném umění v období středověku	57
1.7.3.1 Libro de Juegos	60
1.7.4 Stolní hry ve výtvarném umění v období novověku.....	65
1.7.5 Stolní hry ve výtvarném umění v období 19. století.....	71
1.7.6 Stolní hry ve výtvarném umění 20. století.....	73
1.8 Zobrazení zvířat jako hráčů stolních her.....	76
1.9 Umělci 20. století jako vášniví hráči stolních her.....	78
1.9.1 Marcel Duchamp	78
1.9.2 Max Ernst	81
1.9.3 Man Ray	82
1.10 Postavení stolních her v dnešní společnosti.....	83
2 Autorská vzdělávací hra Dějiny umění.....	84
2.1 Stručný popis hry Dějiny umění	84
2.2 Pravidla hry Dějiny umění	84
2.3 Digitalizace stolní hry	89
2.4 Výzkum rozdělení otázek a obrazového materiálu	90
2.4.1 Průběh výzkumu	91
2.5 Design stolní hry Dějiny umění	93
2.6 Design mobilní aplikace a digitální verze.....	102
2.6.1 Popis digitální hry s obrazovou přílohou	102
2.7 Ukázka mobilní aplikace hry Dějiny umění	107
3 Didaktická a výzkumná část	108
3.1 Představení metodiky pro pedagogy středních škol	108
3.2 Výzkum.....	115
3.2.1 Pedagogové předmětu dějiny umění na středních školách	116
3.2.2 Studenti Středních a vysokých uměleckých škol.....	119
3.2.3 Veřejnost se zájmem o dějiny umění	121
3.3 Reflexe výzkumu	123
Závěr	126

Seznam použitých informačních zdrojů	127
Literární a inspirační zdroje	127
Internetové a inspirační zdroje.....	129
Seznam obrazových příloh.....	136

Úvod

Hry hrají velkou a nezastupitelnou roli našeho každodenního života, a to již od počátku civilizací. Stolní hry, stejně jako hry všeho druhu jsou nedílnou součástí života každého člověka. Na evropském kontinentu i po celém světě jsou velice rozšířené. Množství deskových her každým rokem roste. Přibývají jiné verze již dávno vzniklých her nebo jsou stále vytvářeny hry nové. S hrou se setkáváme od narození. Již Jan Amos Komenský poznal, že hrou se člověk učí. Přesto, že žijeme v době internetu a obrovským množstvím webů, které jsou zaměřené na hry, kde samozřejmě nacházíme do digitální podoby převedené i hry stolní, neztratily papírové krabice na své popularitě.

Teoretická část diplomové práce nepojednává pouze o stolních hrách samostatně, ale také o jejich zobrazení ve výtvarném umění od počátku středověku do 20. století. Jednotlivé zobrazení stolních her je doplněno texty a obrazovou přílohou, které ukazují zobrazení stolních her v jednotlivých dílech konkrétních autorů daného období nebo také jednotlivým dílům.

Vlastní autorská tvorba je nedílnou součástí diplomové práce. Autorka vytvořila autorskou stolní hru na podporu výuky dějin umění. Stolní hra byla rozšířena do digitální online verze a také mobilní aplikace. Všechny verze této hry jsou koncipované jako kvízová karetní hra otázek a odpovědí. Hra nabízí přes 600 kvízových otázek, které mají rozvíjet a prohlubovat znalosti kulturně historické oblasti. To nejen u studentů, ale všech, kteří se chtějí hravou formou rozšířit své znalosti v daném oboru. Praktická část ukazuje jednotlivé části hry a její popis. Autorka zde uvádí výzkum, který se týká rozřazení otázek do jednotlivých kategorií. Praktická část byla výchozí pro část didaktickou, která je zaměřena na výzkum, který si kladl za cíl zjistit, zda je hra vhodným vzdělávacím materiálem do hodin předmětu Dějiny umění, ale také jako vzdělávací hra pro širokou veřejnost, která má zájem o kulturně historický obor. Součástí je i metodika, která je určena pro střední umělecké školy a vyučující dějin umění.

1. Hra, druhy her a jejich dějiny

V teoretické části této diplomové práce budu hovořit o stolních hrách. Nejprve si definujeme obecný pojem slova hra. Jelikož neexistuje jednotné vymezení pojmu, představím zde několik definic. Po představení pojmu se více zaměříme k tématice této práce, a to ke stolním hrám. Vymezíme pojem deskové hry a následně přistoupíme ke krátké a obecné historii. Jelikož je tato část práce zaměřená na zobrazování stolních her ve výtvarném umění, představíme si a historicky zařadíme pět her, které jsou v umění zobrazovány nejčastěji, jsou to šachy, dáma, vrhcáby, kostky a karetní hry. Dále se práce bude věnovat zobrazení stolních her ve výtvarném umění. Text je chronologicky rozdělen podle historických období od starověku po 20. století. Jednotlivá období jsou doplněny texty a obrazovou přílohou, které ukazují zobrazení jednotlivých stolních her v dílech konkrétních autorů daného období nebo také jednotlivým dílům. Třetí část je zaměřena na zobrazení zvířat jako hráčů deskových her. Čtvrtá část je také zaměřena na konkrétní umělce 20. století, kteří kromě umění zaměřili i svůj život na hraní deskových her, jako jsou například šachy. V závěru této části je doplněn text, který je zaměřen na pojetí stolních her v současnosti.

1.1 Definice pojmu hra

Hra je starší než kultura. Všechny základní rysy se uplatnily už ve hře zvířat. V celé lidské historii se mnozí pokusili o vymezení a definici pojmu hra. Dosud ovšem neexistuje jednoznačné vymezení pojmu. Je vůbec obtížné stanovit základní pojem – hra. Jednak proto, že se pod tímto slovem skrývá velké množství naprosto odlišných aktivit, jednak proto, že dosud nebylo dosaženo obecné shody o tom, co všechno do oblasti her patří. Někdo chápe hru jen v užším slova smyslu, jako organizovanou kolektivní činnost rekreačního charakteru. Jiní vytyčují mnohem širší hranice.

Uvedu zde tedy několik mnou vybraných definic:

Jako první bych uvedla definici nizozemského historika Johana Huizingy, kterou uvedl ve své knize *Homo ludens*: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která mají svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“ než je „všední život“.¹ Dále Johan Huizinga definoval hru takto: „...hrou můžeme souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestavují za jiné.“² Tato definice je oproti té první značně kontroverznější hlavně tím, že hře nepřiznává žádný užitek.

V této knize také klade důraz na tyto rysy hry, které jsou platné pro všechny hry a stále jsou aktuální:

1. Hra je svobodným konáním
2. Hra by se měla realizovat mimo proces uspokojování potřeb potřebných pro život
3. Možnost opakování
4. Originální a přesná pravidla
5. Rytmus a harmonie
6. Napětí

¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 44

² HUIZINGA, J. *Homo ludens*, s. 24-25

Francouzský sociolog a antropolog Roger Caillois, popisuje hru ve své knize *Hry a lidé* (*Les jeux et les hommes*) takto: „hra je činnost, k níž nejsme nikterak nuceni, a která nemá důsledky pro skutečný život“, uvádí, že hra je protikladem skutečného života.³

V Masarykově naučném slovníku z roku 1927 je hra definována takto: „Činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé prýšticí, která není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli jako práce.“⁴

Jedním z českých autorů, kteří definovali pojem hry je Miloš Zapletal, který je autorem knih s herní tematikou. Pojem tedy líčí takto „Aktivní, dynamický proces, zaměstnávající v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti, které současně cvičí a rozvíjí. Má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.“ Tato definice jasně zdůrazňuje nezastupitelný přínos hry v oblasti rozvoje duševních a tělesných schopností a dovedností.

Jak jsem již zmínila, zde je uveden pouze výběr několika definic hry, existuje jich skutečně mnoho a každá má svou pravdu. Můžeme se také setkat přímo s vědním oborem s názvem *Ludologie*, který se zabývá rolí her ve společnosti.

³ Roger Caillois, *Hry a lidé*, s. 25,

⁴ Masarykův slovník naučný, s. 324

1.2 Co jsou to deskové hry

Kdybychom deskové hry chtěli definovat čistě logicky, řekli bychom, že je to druh stolních her, který se od jiných liší tím, že herní děj probíhá na zvláštním plánu prostřednictvím herních kamenů. To však je definice formální, neobjasňuje podstatu deskových her. Přiložíme-li definici Johana Huizingy (*„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím, jiného bytí než je všední život.“*)⁵ na nějakou obecně známou deskovou hru, třeba na šachy nebo dámu, zjistíme, že je v tomto případě dost přiléhavá.

Co dělají lidé, když hrají partii některé deskové hry, například šachů? Dva důstojní pánové sedí naproti sobě za stolkem a všechna jejich pozornost je soustředěna na světlé a černé figurky, rozestavené na šachovnici, herním plánu, složeném ze sítě čtvercových políček, střídavě tmavých a světlých. Ti pánové jsou tu už druhou hodinu a z toho 90 minut proseděli skoro nehybně, jen čas od času zvednou ruku a posunou figurku na hracím poli. Jen jejich tváře prozrazují, že přes zdánlivou nehybnost se v nitru obou mužů odehrávají dramatické události, vyzařuje z nich napětí a střídavě i nejistota, obavy a radost. Kdyby tyto dva moudré muže zpozoroval nějaký inteligentní tvor z jiné planety, nejspíše by vůbec netušil, co se děje. Ale my dokážeme na základě osobních zkušeností tuto zvláštní situaci analyzovat a zhodnotit. Šachovnice není nic jiného než silně zjednodušená část krajiny, na které svádějí urputnou bitvu dvě malé armády. Stylizace se neprojevuje jen v podobě, ale i v pohybových možnostech. Docházíme tedy k tomu, že dva distingovaní pánové svádí v pohodlí křesla boj na život a na smrt. Přitom se vše odehrává jen v symbolické rovině, skuteční aktéři si nezkříví navzájem ani jeden vlasek a až bude bitva dobojována, podají si navzájem ruce. Je to střetnutí dvou lidských mozků. Motivujícím podnětem je touha porazit soupeře, dokázat svou převahu a zakusit slastný pocit vítězství.

Podobně jako šachy bychom mohli rozebírat i další deskové hry. Došli bychom k překvapujícímu zjištění, že se od sebe různé hry navzájem hodně liší, to nejen podobou herního plánu a hracími kameny, ale samou podstatou. Vedle her strategického

⁵ HUIZINGA, J. Homo ludens, s. 44

typu nalézáme hry, které modelují zcela jiné životní situace. Jeden z nejvíce rozšířených druhů představuje prosté závodění – kdo bude v cíli dříve. Místo toho, aby hráči měřili své síly na hřišti, postaví figurky, které symbolizují je samotné, na herní plán a běh se odehrává pouze opět na symbolické rovině.

Tento posun ze skutečnosti do nereálné oblasti není motivován lidskou pohodlností. Běžecké závody přenesené z terénu na desku mají mnoho předností. Nepotřebujeme k nim hřiště ani příznivé počasí. A co je důležitější, na startovní čáru se může postavit malý školák, otec i dědeček. Naději na vítězství má každý, i ten, kdo je třeba odkázaný na invalidní vozík nebo chodí o berlích. Šestileté děvče může porazit svého otce, držitele rekordu v běhu na sto metrů.

Ani tím jsme nevyčerpali všechny fascinující rysy deskových her. Při hře se každý může stát dostihovým jezcem, automobilovým závodníkem nebo vojevůdcem. Nad herním plánem v podobě stylizované mapy světa lze prožít verneovskou fantazii a procestovat celý svět, za krátký čas.

Nalézáme tu ovšem zvláštní fenomén – výhra a prohra. Při hrách se člověk učí snášet jak porážky, tak vítězství. Učíme se tak sebeovládání a hra se sama stává modelem správného sociálního chování.

1.3 Druhy deskových her

Na světě se v současné době hraje několik set různých druhů deskových her, a ještě větší množství jejich obměn. Všechny je však můžeme roztrdit do několika málo skupin. Jako jejich základní kritérium poslouží vnitřní obsah hry, herní děj a hlavní úkol hráčů, tedy způsob boje.

Strategické hry

Jejich hlavním námětem je boj dvou nebo několika zneprátelených stran. Do této kategorie patří *šachy*, *dáma*, *go*, *vlk a ovečky*, *diplomacie* a všechny další hry, při kterých se kameny různé barvy vzájemně zajímají, buď znehybněním, nebo přecházejí na stranu nepřátel. Někdy se bojuje do konečného rozhodnutí, jindy tak dlouho, dokud se jedna strana nevzdá. Když se soupeřům nedostává sil dovést boj do konečného rozhodnutí, dohodnou se na nerozhodném výsledku neboli remíze.

Tuto skupinu lze rozdělit podle způsobu, jak je zájímání prováděno – vstupem do pole kde stojí soupeřův kámen (*šachy*), přeskokem soupeřova kamene (*dáma*), obklíčením napadeného kamene ze dvou a více stran (*ludus latrunculorum*), získáním převahy v poli nebo teritoriu (většina moderních strategických her), vytvořením jisté formace z kamenů (*mlýn*), vypátráním soupeřova skrytého kamene (*námořní válka*), znehybnění (*ovečky a vlk*).

Závodivé

Při nich mají hráči zcela odlišný hlavní úkol – projít se svými kameny po jisté dráze a dovést je do cíle dříve, než se to podaří soupeřům. Někdy je závod spojený s bojem, který však má jen podružný význam, jindy sice nedochází k přímé konfrontaci soupeřů, zato všichni buď překonávají nějaké společné překážky, nebo rychlost jejich postupu závisí na štěstí a rozhoduje o něm náhoda (vrh kostkou). Všechny uvedené konfliktní situace mají zvýšit dramatický děj závodu.

K prvnímu typu závodivých her patří *vrhcáby a člověče, nezlob se*, k druhému *dostihy*, *automobilové okruhy atd.*

Zatímco strategické hry jsou v převážně určeny dvěma hráčům a výjimečně se boje účastní více stran, při závodivých hrách bývá žádoucí větší počet účastníků.

Poziční hry

Do třetí skupiny patří hry, ve kterých spolu hráči nebojují ani nezávodí, ale manévrují s kameny na desce tak, aby vytvořili jistou sestavu nebo splnili určité úkoly a zajistili si tím výhru nebo odměnu ze společného banku. Jako příklad uvedeme *mlýnek* nebo *piškvorky*.

Pátrací hry

Hráči při nich řeší nějaký problém nebo něco hledají – *detektivní hry*, *potápěči*.

Většina deskových her patří do první a druhé kategorie. Třetí a čtvrtá skupina jsou početně slabší.

Dělení podle dalších kritérií:

- podle hrací desky - abstraktní (geometrická)
- čtverec (šachy) - obdélník - hexagon (abalone)
- trojúhelník (dáma pro 3) - jiná (trpaslíci proti obrovi)
- zjednodušená krajina (Carcassonne) podle ovlivnění náhodou
- bez náhody
- hry s náhodou
- se skrytou informací (člověče, inkognito, scrabble, forbes)
podle cíle, jehož mají hráči dosáhnout
- mankalové hry –
- slovní hry
- šachové hry
- vrhcábové hry
- "spojovací hry" (propojit strany desky)
- N-kamenů v řadě - vytvořit určitý obrazec
- hry, kde je potřeba zabrat určité území
- zajmout soupeřovy kameny
- dosáhnout jiného cíle⁶

⁶ Zapletal, Miloš, Velká kniha deskových her, s. 7-13

Můžeme se setkat i s dalším rozdělením her, a to podle anglického historika Rogera Cailloise.⁷ Ten hru rozděluje do čtyř základních kategorií dle toho, co v daných hrách převažuje. Hry jsou tedy rozděleny do kategorií:

1. Agon - Založen na principu soutěže.

Hlavním znakem této kategorie je již řečená soutěž. „Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, vytrvalost, sílu, paměť, obratnost, vynalézavost atd.), která se prokazuje ve vymezených hranicích a bez jakékoli pomoci zvenci tak, aby se vítěz projevil jako ten nejlepší v určitém výkonu. Na základě těchto pravidel se odehrávají sportovní soutěže. Dále sem také řadíme hry, na jejichž počátku mají soupeři stejný počet herních pomůcek a tím, že mají na začátku hry rovné šance na vítězství. Můžeme sem zařadit například šachy, dámu nebo vrhcáby.

2. Alea - Založeno na principu náhody.

Aleální jsou takové hry, které jsou protikladné hrám agonálními. Zde již výsledek nezáleží na schopnostech hráče, dalo by se říci, že hráč nemá na výsledek ve hře žádný vliv. Můžeme sem řadit hry jako kostky, ruleta, panna nebo orel. Hráč zde pouze spoléhá na náhodu a na to, zda bude mít ve hře štěstí nebo smůlu.

3. Mimikry - Založeno na principu „Chování jako by.“

4. Ilinx - Založeno na principu závratí a orientace.

Ke stolním hrám se vztahují pouze první dvě kategorie.

⁷ Roger Caillois, *Hry a lidé*, 2001, str. 471-487

1.4 Pravidla her

Obecná pravidla her jsou určitá vymezení, na základě nich se hra řídí. Nejdůležitějším rysem pravidel je dohoda. Pravidla mají pevný charakter a jedinec je musí pochopit, přijmout a naučit se je používat. Společné uspokojení přináší už jen to, že všichni hráči pravidla přijmou a dodržují. Podle Kořátkové existuje něco, co nazývá vnitřními pravidly hry: „*Je to latentní stav, iniciující schopnost později přijímat pravidla zvenčí.*“ Mezi pravidla deskových her může patřit například: počet hracích kamenů, rozestavení kamenů na desce, podmínky vítězství, pohyb kamenů apod. Mimo tyto speciální pravidla máme i pravidla, která jsou všem hráčům společná, jde o pravidla, která se většinou ani nepíší, i když se týkají důležitých věcí. Mezi taková nepsaná společná pravidla patří, že hráči vždy povedou čestný boj. Mezi obecná pravidla při hraní her patří: Pokud hráč udělá tah kamenem na herní desce a pustí ho z ruky, tak jeho tah skončil a nelze toto rozhodnutí měnit. Toto pravidlo má poměrně hluboký význam a je dobré, aby si i děti při hraní her na toto nepsané pravidlo zvykly. Učíme se tím si každou situaci nejprve promyslet a teprve až pak jednat. Mezi pravidly hry se také mohou vyskytnout ta, na která mají hráči odlišný názor, je tedy dobré před zahájením hry se společně domluvit a shodnout na jednom výkladu. I když se jedná pouze o rodinný, třídní nebo jiný turnaj, každý hráč se vždy musí spoléhat jen sám na sebe. Nejdůležitějším pravidlem je, že nesmíme zapomínat na to, že hra je jen hra. Každý by měl umět stejně přijímat jak porážky, tak vítězství.⁸

⁸ Zapletal, Miloš, Velká kniha deskových her, s. 7-13

1.5 Dějiny deskových her

„Hry a zábavy jsou nezbytným požadavkem lidského bytí a žití. Setkáváme se s nimi v různých podobách v šerém dávnověku i v době nejnovější, u lidstva polovzdělaného i u národů vzdělaných, u člověka vznešeného i prostého, u děcka i kmeta –vždy a všude.“ Čeněk Zíbrt⁹

Deskové hry mají dlouhou historii. Když se vrátíme proti proudu času po jejich stopách, dojdeme až do starověkých říší ne-li do pravěku. Antický Řím, helénské Řecko, faraónský Egypt, tam všude nacházíme zvláštní hry, které se od jiných druhů her zásadně liší tím, že se hráči účastní herního děje nepřímo, symbolicky, jen prostřednictvím hracích kamenů. I prostor, ve kterém se hra realizuje, je neskutečný.

Z pozdního Egypta musíme pokračovat v cestě za deskovými hrami hlouběji do minulosti. Několik artefaktů, nepochybně sloužící k deskovým hrám, objevili archeologové v královských hrobkách sumerského města UR: malé hrací skříňky s krásným intarzovaným herním plánem na víku a zásuvkami, naplněné hracími kameny a neobvyklými vrhacími kostkami pyramidového tvaru.¹⁰

Historie začíná v Sumeru. Jestliže dějiny skutečně začínají v této říši u řek Eufrat a Tigris, pak můžeme směle prohlásit, že deskové hry jsou starší než lidské dějiny, protože hra, která se hrávala v paláci vladařů, měla poměrně složitou strukturu a vysokou uměleckou hodnotu. Musela být tedy výsledkem dlouhého vývoje. Nikdo by ji nedokázal vymyslet přes noc. Je v ní integrovaná řada samotných prvků – herní plán, hrací kameny, vrhací kostky, pravidlo o pohybu. Každá z těchto součástí má sama o sobě dlouhou historii.¹¹

Sumerská říše však nebyla jedinou, kde lidé znali tento zvláštní druh her. Deskové hry objevujeme ve všech kulturách a ve všech civilizacích starověku. Nejen na středním východě, ale i v Indii, Číně nebo předkolumbovské Americe.

Ze Sumeru se přesuneme zpět do Egypta. Pravděpodobně nejstarší herní deska byla objevena v Horním Egyptě. Stáří této lokality se odhaduje na 5500 – 6000 let.

⁹ Prof. PhDr. Čeněk Zíbrt český kulturní historik, folklorista a etnograf.

¹⁰ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 9, ISBN -80-204-0188-1

¹¹ Zapletal, Miloš, Velká kniha deskových her, s. 7-13

Při archeologických vykopávkách se kromě šperků a keramiky našla v jednom z hrobů i deska s jedenácti čtvercovými poli. O jejím účelu nemůžeme mít pochyby, protože vedle ní leželo dvacet kuželovitých hracích kamenů.

Egyptologové se domnívají, že stylizací herního plánu a na něm rozestavených kamenů vznikl i hieroglyf, který vyjadřuje pojem „muži“ („men“): Tento hieroglyf často nalézáme ve starých egyptských nápisech. Jestliže je tato domněnka správná, můžeme ji považovat za důkaz, že už před 6000 lety zaujímaly deskové hry významné místo v každodenním životě lidí. Hieroglyfy totiž vznikaly jen stylizací obecně známých a obecně rozšířených věcí. Ostatně skutečnost, že deska ležela v hrobě vedle jiných předmětů denní potřeby, svědčí o jejím častém užívání.

Vidíme, že nejstarší prameny poznání jsou archeologické vykopávky. Deskové hry na rozdíl od jiných druhů her bývají spojeny s hmotnými pomůckami, herním plánem, hracími kameny, vrhacími kostkami. Ovšem až v době, kdy mají za sebou už dlouhý vývoj. Lidé na nízkém stupni kulturního vývoje kreslivali a dodnes kreslívali herní plány jen do písku nebo do hlíny a za kameny jim sloužily například oblázky. Důkazem je i název hrací kameny. Později začali obrazce vyrývat do břidlice a zhotovovat desky ze dřeva. Když se začala společnost sociálně rozlišovat, bohatí a mocní si nechávali od svých poddaných dělat pomůcky k oblíbeným deskovým hrám z drahocenných materiálů. Kamínky začaly být měněny za drahé kameny nebo zdobně řezané figurky. A tak se mezi prostými herními plány začala objevovat umělecká díla. Kromě již zmíněných hracích skříněk ze sumerského města Ur a desek z Horního Egypta se mnoho desek nacházelo v egyptských hrobkách. V hrobce královny Hatšepsovet byla nalezena hrací skříňka z tmavého dřeva. Plochu víka dělí tenké proužky slonoviny do třiceti čtvercových polí. Ke skříňce patřilo 20 herních kamenů. Podle hieroglyfů nazývali Egypťané tuto hru Senet. Její pravidla jsou také obestřena řadou tajemství. Výmluvné svědectví o deskových hrách nám také vypovídají hojně rozšířené nástěnné malby v podzemních prostorách pohřebišť, v chrámech i obytných domech. Bývají na nich zobrazení hráči u stolku s deskou a hracími kameny. K nejstarším ve starověkém Egyptě patří dvě různé deskové hry namalované na zdech hrobky písaře, který žil za V. dynastie. Fresky podobného obsahu se zachovaly na stěnách domů v Pompejích i ve skalních jeskynních chrámech v indické Adžantě.

Písemné záznamy v nejstarších literárních památkách věnují deskovým hrám málo místa. Jsou to jen kusé zmínky, které nám nedávají o hře žádnou jasnější představu. Zřejmě byly deskové hry považovány za věc zcela běžnou a nikoho nenapadlo, aby se jimi více zabýval. Ani v bohatém písemnictví antického Řecka a Říma nejsou o deskových hrách podrobnější zprávy, ačkoli archeologové vykopali mnoho desek a hracích kamenů. A tak jsme odkázáni jenom na narážky a letmé poznámky.

S deskovými hrami jsou spojeny i zajímavé kulturně historické problémy. Na přelomu 19. a 20. století vedly dvě skupiny vědců spor, zda některé charakteristické výtvořiny lidské kultury vznikly na jednom místě a šířily se pak do světa, nebo zda stejné či podobné věci vznikaly v různých zemích nezávisle na sobě.

Z minulosti se dochovaly stovky různých druhů herních desek a herních kamenů od těch nejobyčejnějších, vyřezávaných z lipového dřeva vesnickým pastevcem, až po soupravy zhotovené ze slonovinové kosti a zdobené ušlechtilými kovy, perlami a drahokamy. Vidět je můžeme v muzeích a také na hradech a zámcích. Skoro v každém šlechtickém sídle přechkala všechny zvraty alespoň jedna šachová souprava, cennou součástí mobiliáře bývaly i vrhcábnice a desky k mlýnu.

Snad nejkrásnější jsou hrací kameny z románské doby. Byly nalezeny na pobřeží patřící Velké Británii. Po prudké bouři byla nalezena kamenná krabička, ve které se nalézalo čtrnáct dámových kamenů a sedmdesát osm šachových figurek vyřezaných z mrožích klů.¹²

Přibližná časová osa¹³

- 3500 př.n.l. - Senet (nález v hrobkách v Egyptě-předchůdce dámy)
- 3000 př.n.l. - Mehen (nález v Egyptě, hrací kameny měly tvar lvů)
- 2560 př.n.l. - Královská hra z Uru (na území bývalého Sumeru nalezeny hrací desky)
- 2500 př.n.l. - malby her Senet a Han
- 2000 př.n.l. - malba v hrobce v Benihassanu - 2 neznámé hry (o jedné se předpokládá, že byla určena pro hru Tau)

¹² ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 9-11, ISBN -80-204-0188-1

¹³ Deskové hry, [online]. Copyright © 1999–2018 www.deskovehry.info [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/historie.php>

- 1500 př.n.l. – hra Liubo vytesána na trámu z modrého kamene
- 1400 př.n.l. – na střeše chrámu Kurna vyřezány desky na hry Alquerque, Mlýnek,
Mlým a pravděpodobně Mancala
- 200 př.n.l. – čínská deska na Go, která pochází z tohoto období, je uložena v muzeu
v Pekingu (nicméně hra go je mnohem starší)
- 116 - 27 př.n.l. – dílo Marcuse Terentius Varra nazvané Lingua Latina X (II, par. 20)
obsahuje nejstarší zmínku o hře latrunculi
- 79 - 8 př.n.l. – dílo Shuo yuan Liu Xianga obsahuje nejstarší zmínku o hře Xiangqi
- př.n.l. - 8 n.l. – v Ovidiově díle Umění milovati je nejstarší zmínka o hře Ludus
Duodecim Scriptorum (předchůdce Vrhcábů)
5. století – v severní Evropě se hrají hry rodiny Tafl (Vlci a ovce, Tablut...)
7. století - nejstarší známá zmínka o hře Čaturanga (předchůdce hry Šachy)
v sanskrtské básnické sbírce Vasavadatta, kterou napsal Subandhu
- 1888 – vynalezena hra Reversi (původní název hry dnes známé také jako Othello)

1.6 Deskové hry, které nejčastěji nalézáme ve výtvarném umění

Co se týče stolních her a jejich vzniku, většina z nich je opřena legendou. Některé prameny hovoří o jiných místech odkud hra opravdu pochází než prameny druhé. Představme si zde vznik a vývoj několika nejznámějších her. Zároveň jsou tyto hry také nejvíce zobrazovány ve výtvarném umění.

1.6.1 Šachy

„V historickém smyslu musí být šachy zařazeny do skupiny válečných her. Dva hráči řídí konflikt dvou stejně silných armád na bojišti. Hráčům nepomáhá nikdo jiný než jejich vlastní rozumové schopnosti a vítězství se obvykle přikloní na stranu toho, kdo má větší strategickou představivost, dovedněji řídí bitevní šiky a je schopen lépe předvídat vývoj situace.“ (H. J. R. Murray)¹⁴

„Královská hra“, tak se říká šachům už od nepaměti. V minulosti to skutečně byla hra králů, knížat, hrabat, na každém zámku se zachovala nejméně jedna souprava kamenů, umělecká díla z perleti, ebenu, slonoviny, stříbra, ba i zlata. A přece má slovní spojení hra královská jiný význam. Vyjadřuje jedinečné postavení šachů v rodině deskových her. Je to nejlepší, nejdokonalejší stolní hra. Vymyšlená tak geniálně, že umožňuje hrát statisíce, milióny partií, ani by dvě z nich byly úplně stejné. Odborníci o ni napsali více článků, studií a knih než o všech ostatních hrách na světě dohromady. Co u šachů tak udivuje? Jednoduchost pravidel, rozmanitost hracích kamenů a jejich podoby. Na prostém herním plánu se od prvních tahů rozvíjí napínavá bitva, dvě malé armády se hned po zahájení partie dostávají do bojového kontaktu. Každé dílčí vítězství, každá malá porážka mohou mít dalekosáhlé důsledky pro konečný výsledek. Ani se nám nechce věřit, že tak dokonalou hru vymysleli lidé v dávných dobách, skoro před půldruhým tisíciletím. Pravda je, že šachy za těch 1400 století prošly vývojem, zformovaly se do dnešní podoby, ale všechny základní principy skutečně pocházejí ze středověké Indie. Tam vznikl herní plán o čtyřiašedesáti polích, tam neznámý tvůrce přenesl na desku zápolení armád.¹⁵

¹⁴ H.J.R. Murray, History of chess in Zapletal, 1991, s. 19

¹⁵ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, 1991, s. 20

O původu šachové hry se vypráví mnoho legend, nejčastěji je vyprávěna tato: V Indii žil mladý král Šahram, který nevládl národu spravedlivě a utlačoval své poddané. Když se někdo odvážil přijít s radou na lepší vládnutí, byl potrestán, vězněn nebo dokonce usmrcen. V zemi začaly nepokoje, které otřásaly celým státem. Tehdy žil v Indii moudrý bráhman jménem Sissa ben Dahir, který byl připraven udělat vše, aby národ uklidnil. Vymyslel šachovou hru, šel s ní za králem a na ní mu ukázal, že se bez lidu obejít nemůže. Předvedl mu, jak bude král oslaben, když si ho jeho poddaní nebudou chránit před útoky protivníků. Ukázal, že i malí pěšci mohou rozhodovat o vítězství a vysvětlil mu, že ti malí pěšci jsou jeho lid. Král se hru naučil a poučil se z ní. Změnil způsob vládnutí a pomalu zase získal důvěru svých poddaných. Když viděl, jak mu země opět vzkvétá chtěl učeného Dahira odměnit. Zeptal se ho, jakou odměnu si přeje a učenec mu odpověděl, že se spokojí s množstvím pšenice, které se vejde na šachovnici. Na první pole jedno zrn, na druhé dvě a tak dále. Na každé další pole dvakrát více zrn než na tom předcházejícím, až bude pokryto všech 64 polí. Král ocenil jeho skromnost, ale odměna se mu zdála malá. Učenec ale trval na svém. Zanedlouho přišla nečekaná zpráva, dvorní matematikové vládci oznámili, že přání chytrého bráhmana nejde splnit. Ukázalo se, že na to nestačí pšenice uložená v královské sýpce, ale ani ve všech sýpkách na světě. Dahir žádal 264 zrn a toto obrovské číslo se zapisuje dvaceti ciframi 18 446 774 073 709 531 615. Sýpka, ve které by tolik pšenice mohlo být uloženo by musela být od Země až ke Slunci. Toto rozuzlení nám ukazuje, jaké grandiózní možnosti v sobě šachy ukrývají.^{16 17}

Reálný vznik šachu je při současném stavu bádání kladen do Indie šestého století našeho letopočtu. Hra se původně jmenovala *čaturanga*. První zastávkou na cestě do Evropy se stala Persie, kam se hra dostala v průběhu sedmého století. Zde došlo k několika změnám, pro další vývoj je nejdůležitější záměna hlavní figury. Rádžu v perském pojetí nahradil Šáh (šach), po kterém nakonec celá hra dostává jméno. To se ale stalo až v průběhu dalšího vývoje; samotná Persie zná pouze *čatrang*. V osmém století je hra již pěstována v Egyptě a Maroku pod názvem *šatranž*. Spolu s arabskými výboji se šach dostal i do Evropy. Někde na této cestě taky proběhla změna v podobě hracího plánu, z původně jednobarevné desky se stala šachovnice

¹⁶ PLISKA, Karel. Učebnice šachu pro samouky: začátečníci + historie a pravidla hry, 2006. 272 s.

¹⁷ NOVOTNÝ, Jiří. Kapitoly z historie šachu, 1980. 183 s.

dnešního typu. V průběhu let a míst se také měnily figury. Z původní lodě se stal válečný vůz, z vozu později věž. Dnešní figura dámy se vyvinula z perského "*ferse*" (rádce). K ustálení pravidel a figur tak, jak je známe dnes došlo někdy okolo roku 1500.¹⁸

Jednou z prvních šachových her v Evropě byla sada umělecky zpracovaných figurek a šachovnice, která se zmiňuje v souvislosti s dary bagdádského chálifa Hárúna al Rašída Karlu Velikému. Oblibě šachu nasvědčuje také to, že téměř dvě třetiny obsahu knihy o hrách *Libres de Acedrex* naplňuje právě šach a šachové problémy. V 11. století je šach znám, mimo Španělska, i z Francie, Itálie, Německa a Anglii. Ještě dříve byla hra známa v Byzanci.

V neposlední řadě je třeba jmenovat také archeologické nálezy. Jsou známy z celé Evropy, od britských ostrovů až po Kyjev.

Jedenácté století přineslo šach i do českých zemí. Zmiňuje se o něm latinská veršovaná vojtěšská legenda, která však byla sepsána až se stoletým odstupem od událostí v ní popsaných. Další zmínka je v souvislosti s jednáním českého krále Vratislava II. s Václavem Grojčským, kterému dává darem za jeho posílení českého kontingentu při tažení Jindřicha IV. do Itálie v roce 1081 šachovnici vykládanou zlatem a figurky vyřezané z křišťálu a slonoviny. V Čechách podobně, jako v ostatní Evropě, byla však šachová hra po dlouhou dobu vyhrazena pouze privilegovaným vrstvám tehdejší společnosti, o čemž svědčí i nálezy pocházející většinou ze sídel elity. Zmínky o šachu shrnul pro české prostředí Čeněk Zíbrt.¹⁹

První české pojednání o šachu však pochází až ze 14. století a jeho autorem je Tomáš Štítný ze Štítného. Na dnešní šach tzv. novodobý šach se hra změnila v době renesance ve Španělsku. Tato doba změnila mnohé v kultuře i životě lidí 15.-16. století. Šachová hra v dnešní podobě není až tak stará, dá se říci, že má přibližně 500 let. Za vlády královny Isabely Kastilské, když Španělé vytlačovali Maury na jih, došlo k několikátému dobytí Granady. Proto královna dostala klíče od města, kde se nacházel její palác Alhambra. Palác byl plný bohatství a také se v něm nacházela úplná knihovna šatransu. Královna hru velice milovala a rozhodla se ve hře udělat změny. Díky ní se stala z figury vezíra královna a z figury slona dalekonosný střelec. Šachová královna je

¹⁸ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, 1991, s. 20

¹⁹ ZÍBRT Čeněk, *Dějiny šachové hry*, 1888.

od této doby nejsilnější figurou na šachovnici. Šach tedy vznikl z potřeby nahradit arabskou kulturu křesťanskou. V té době také vzniká počáteční tah pěšcem o dvě pole, rošáda a braní mimochodem, což jsou speciální druhy tahů. Hra se stala mnohem zajímavější a brzy vytlačila šatrang z celé Evropy. První rukopis šachu napsal v roce 1497 kněz Lucena.

V 18. století se stává nejslavnějším hráčem André D. Philidor, který hrával šachy v proslulé pařížské kavárně Café de le Régence. Napsal velice známou knihu Analýza šachu, proslul také jako hudebník a skladatel mnoha oper. Byl prvním stratégem a ve své knize píše tyto slova: „Pěšci jsou duší hry. Jen oni plodí útok nebo obranu, jejich rozmístění řeší osud partie“. V této době jsme mohli nad šachovými stolky potkat také taková jména jako Voltaire, Rousseau, Diderot či Robespierre. V Anglii například lyrika Byrona nebo fyzika Faradaye. Historie šachu je velice dlouhá a pestrá. Novodobý šach má historii pěti století. Hra je dodnes naprosto nevyčerpatelná.²⁰

Šachy navíc v takové společnosti našly i jiné uplatnění, a to jako hra lásky. V té době, nebylo myslitelné, aby se urozená paní pohybovala na veřejnosti bez své gardedámy, která jí byla vždy po ruce, zároveň ale dohlížela na její počestnost. Bylo ale přípustné, aby neprovdanou paní navštívil muž v soukromí za účelem společné hry v šachy. A tak třeba v příběhu o Tristanu a Isoldě se rytíř Cornish zamiluje do své Irish právě během hraní šachů. Pro středověkého člověka šachy taky představovali cosi mýtického, nadpřirozeného. Už v té době existovali šachoví mistři, kteří své umění prezentovali u dvora, a právě lehkost s jakou bez nejmenšího zaváhání pokaždé poráželi své soupeře, umění hry poslepu, simultánní hra na více šachovnicích zároveň apod. To vše kromě údivu vzbuzovalo i podezření ze spolčení s nějakými tajemnými silami. V legendách té doby se tak vyskytují příběhy o kouzelné šachovnici nebo o Smrtce, se kterou lze svést partii o svůj život, ale nelze ji porazit a další.

Během průmyslové revoluce v 18. a 19. století se zrodila i nová střední třída, disponující dostatkem volného času. Ducha doby navíc definovala pojmy jako logika, rozum, předvídatelnost. Není tedy překvapivé, že si tato nová společnost šachy oblíbila.

²⁰ NOVOTNÝ, Jiří. Kapitoly z historie šachu, 1980. 183 s.

Přístup k hraní se ale změnil, hra začala být více společenská a její doménou se staly právě nově vznikající kavárny a kluby, které kromě nápojů svým návštěvníkům nabízely i šachovnice k hodinovému pronájmu. Lidé se zde mohli tuto hru naučit a také mnohem snadněji najít soupeře. Stačilo si sednout do kavárny, na stůl rozložit šachovnici a čekat, jestli vás někdo nevyzve ke hře.

V 18. století jsou po celé Evropě otevírány specializované šachové kavárny sloužící jako první šachové kluby. Nejproslulejší z nich byla bezesporu Café de la Régente v Paříži poblíž Louveru. Přitahovala legendární hráče z celého světa. Hrával zde Voltaire stejně jako Jean Jacques Rousseau. Navštěvoval ji mladý francouzský poručík jménem Napoleon Bonaparte. Při návštěvě Paříže ji neopomněl navštívit milovník šachu Benjamin Franklin a poprvé se zde potkali dva mladíci Karl Marx a Friedrich Engels.

Turnaje se staly čím dál běžnější a společně se vzájemnou rivalitou začal být přikládán stále větší důraz na studium šachu a taktiky. Začaly vycházet odborné časopisy a knihy. Změnilo se i postavení samotných hráčů. Dosáhnutí mistrovství v této hře mohlo nově představovat značný společenský status.

Šachy s výtvarným uměním spolu velice dobře korespondují. To se stalo i důvodem, proč se tak mnoho umělců zabývá návrhy šachových figur, ale také samotné její hře. Šachy jsou zajímavé také pro svůj metaforický význam. Častou jsou používány, aby zobrazily válku, spor nebo jakýkoliv konflikt. V umění jak výtvarném, tak i v literatuře nenalezneme hru, která by byla zobrazovaná v umění v takové hojnosti jako šachy. Už od počátku jejich vzniku vznikají různá umělecká díla. Byly to hlavně dřevoryty, ze kterých se v historii hry zachovalo mnoho. Těmto dřevorytům, které zachycují šachovou partii říkáme *mansuby*. Byly to první pokusy o umělou tvorbu tehdejších starých mistrů pohybujících se většinou na královských dvorech. Některé kolekce těchto mistrů se zachovaly a zpracoval je známý šachový historik Herold Meier (1868 – 1955). Jeho dílo obsahuje 553 mansub. Od počátku 6. století, začaly vznikat šachové sady. Ty nejstarší nalézáme na území Střední Asie, kterou kdysi obývali Peršané. Množství figurek i hracích sad s různými motivy nalézáme po celém Asijském kontinentě například v Indii, Uzbekistánu, ale i na všech dalších kontinentech.

Z Uzbekistánu pocházejí figurky ze slonoviny, které byly nalezeny na území Uzbekistánu, nyní jsou uloženy v Britském muzeu v Londýně. Dále v tomto muzeu můžeme vidět egyptské figurky, které jsou také vyrobeny ze slonoviny. Nejstarší evropské šachové figurky pocházejí z 10. století a jsou uloženy ve španělském muzeu. Figurky jsou vyřezávané ze slonoviny a jsou známé jako kusy *San Genadio*.

Nádherné šachové soupravy používané aristokracií té doby jsou většinou už ztraceny, ale některé ze zbývajících kusů, jako jsou Šachové figurky z ostrova Lewis z 12. století, vykazují vysokou uměleckou hodnotu.²¹

²¹ Universe of painting | Paintings, painters and galleries. *Universe of painting | Paintings, painters and galleries* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.virtual-art-museum.com>

1.6.1.1 Výstavy věnované šachu

V historii této hry bylo zorganizováno mnoho výstav, které byly zasvěceny této hře. Na tomto místě si představme dvě výstavy, z nichž druhá byla putovní a mohli jsme ji vidět i v České republice.

The Imagery of Chess

Byla to jedna z prvních šachových výstav, konala se v roce 1944. Výstava byla pořádána v galerii Juliana Levyho v New Yorku Marcelem Duchampem a Maxem Ernstem. Tito dva umělci nebyli jen organizátory akce, ale také se ji zúčastnili jako vystavující umělci. Dalšími umělci, kteří se účastnili, byli umělci jako například Man Ray, Yves Tanguy, Alexandr Calder, Ossip Zadkine, André Breton, Isamu Noguchi, Julien Levy, John Cage a mnoho dalších. Expozici netvořily pouze šachové soupravy, ale vše, co se šachů týká – šachové sady, sochy, malby, kresby, literatura i hudba. Marcel Duchamp se prezentoval například *Kapesním šachovým setem*, který jak název napovídá, vypadal jako malá, kožená cestovní verze hry. Ve hře využil důmyslný systém, aby bylo možné hrát hru ve vertikální poloze. Max Ernst vystavil své dílo nazvané *Král hraje s královnou*. Pro sochu byla inspirací sama výstava. Sochař ji přetvořil do podoby, jakou známe dnes, o rok později. Man Ray se nemohl osobně výstavy účastnit, avšak jeho práce ho plně reprezentovala. Představil zde šachovou sadu, která obsahovala abstraktní geometrické figurky. Některé z figurek byly kubistické a jiné vypadaly jako komponenty pro mechanický stroj z budoucnosti. Alexandr Calder vystavil svou šachovou sadu figurek z hrubě vyřezávaného dřeva, které byly natřené modrou a červenou barvou. Velice zajímavý a originální šachový set představil Yves Tanguy, který celou sadu vyřezal z jedné dřevěné násady na koště. Sada se skládala pouze z válcových forem rozdílné výšky a úhlu řezu podle druhu figurky. André Breton zastoupil šachové figurky sklenicemi na víno různé velikosti a tvaru, které obsahovali buď červené, nebo bílé víno. Hra byla velmi interaktivní. Pokud hráč ztratil svou sklenici, musel ji protihráč vypít. To mohlo být výhodné pro hráče, který na začátku ztratil více kamenů a oslabil tím svého protihráče. Tyto šachy se bohužel nedochovaly, ale byly rekonstruovány pro další výstavy. Na výstavě proběhl

slepý turnaj mezi Maxem Ernstem, Julienem Levym a tehdejšími šachovými mistry Georgem Koltanowskim.^{22, 23, 24}

The Art of Chess - Umění šachu

Toto byla první velká galerijní výstava, která prozkoumávala a opakovala jednu z legendárních událostí v dějinách umění dvacátého století: výstavu *The Imagery of Chess* (viz výše), kterou uspořádali mistři surrealistů Marcel Duchamp a Max Ernst pro galerii Julien Levy v New Yorku, v letech 1944–45. Výstava byla uskutečněna na oslavu šachové hry. Nebyla to pouze výstava pro milovníky šachové hry, ale také pro nadšence současného umění.

Výstava *Umění šachu* tedy ukazuje, že tato hra ani v našem století nepozbyla nic ze své přitažlivosti, ze své schopnosti inspirovat, a že dál zůstává skvělým prostředkem uměleckého projevu.

Luhring Augustine a RS&A Ltd je londýnská společnost, která se věnuje produkci inovativních projektů se současnými umělci. Nyní představila výstavu s deseti šachovými soupravami navrženými předními světovými současnými umělci. Výstava měla oslavovat hru a její pokračování ve významu pro výtvarné umění. Později k těmto šachovým soupravám přibýly další. Žádná jiná hra v historii nebyla tak široce reflektována v umění a literatuře.

Vzhledem ke své koncepční hloubce a hlubokým kořenům v civilizaci zůstávají šachy pro umělce zajímavým a složitým tématem. Dokladem toho je nekonečné téma šachových souborů v historii, které úzce sledovalo umělecká hnutí. Výstava *Art of Chess* ukazuje, že hra neztratila ve 21. století žádnou inspirativní sílu a že je i nadále optimálním prostředkem pro umělecké vyjádření.

²² ARTEZINE 24, [online]. Copyright © 2006 Gordon Fitch [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artezine.com/issues/20060701/imochess.html>

²³ Max Ernst and His Chess Set at the Chess Exhibition, "The Imagery of Chess" | The Art Institute of Chicago. *Downtown Chicago's #1 Museum | The Art Institute of Chicago* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.artic.edu/artworks/120016/max-ernst-and-his-chess-set-at-the-chess-exhibition-the-imagery-of-chess>

²⁴ *Edo Historical Chess Ratings* [online] [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.edochess.ca/batgirl/Imagery_of_Chess3.html

K vidění byly šachové sestavy od známých umělců jako například Damien Hirst, Jake a Dinos Chapman, Paul McCarthy, Yayoi Kusama, Maurizio Cattelan, Rachel Whiteread, Tunga, Matthew Ronay, Barbara Kruger a Tom Friedman. Každá šachová sada, byla vyrobena v sedmi vydáních. Každá sada je individuálně vytvořena z různých materiálů, jako je dřevo, porcelán, sklo, stříbro atd. Například Rachel Whiteread se rozhodla vyjádřit svou lásku k panenkám při vytváření své moderní šachové sady. Sada je vyrobena z pečlivých odlitků vlastního nábytku pro panenky a je zabalena do krabičky na míru. Deska je zhotovena kombinací linoleových a kobercových čtverců. (Obr.1)

Tracey Emin zase navrhla cestovní sadu s bronzovými figurkami a mnohobarevnou šachovnicí, která se dá srolovat do tašky.²⁵

Šachová sada Barbary Kruger je audio a zapojuje v nich lidské vztahy, takže když se každý přesune, položí otázku nebo odpoví. Konverzace má nekonečné možnosti. Když hráč pohne kamenem, spustí se různé namluvené věty z malých reproduktorů nainstalovaných uvnitř. Některé jsou běžné věty ze života, ale některé jsou velice provokativní. Tyto jízlivé fráze jsou navrženy tak, aby provokovaly reakce a testovaly obranu. Z mikrofonu můžeme slyšet věty: Jaký je čas? Co se ti stalo s vlasy? Ty mě děsíš! Jsi si jistý, že to chceš udělat? Cítíš se hodně ztracený? A další...Figurky vyrobené z corianu mají červenou a černou barvu. Červená kovová krabice na šachovou hru je potištěná černými a bílými texty. (Obr.2)



(Obr. 1 – Rachel Whiteread, *Art of chess*)



(Obr.2 – Barbara Kruger, *Art of chess*)

²⁵ The Art of Chess - Exhibitions - Luhring Augustine. *Luhring Augustine* [online]. Copyright © the artists and Luhring Augustine. [cit. 03.12.2020]. Dostupné z: <https://www.luhringaugustine.com/exhibitions/the-art-of-chess/press-release>

Dalším velice známým umělcem, který výstavu obohatil o svoji šachovou sadu, byl Maurizio Cattelan. Cattelan navrhl sadu ručně malovaných porcelánových figurek. Každá figurka zobrazuje vybranou známou osobnost, kterou buď obdivuje, nebo jí opovrhne. Pro příklad si uvedeme Martina Luthera Kinga, který symbolizuje bílého krále, naproti kterému je černý král v podobě Adolfa Hitlera s dámou v podobě Cruelly de Vil z pohádky 101 dalmatinů. (Obr.3)

Jake a Dinos Chapman, vytvořili šachovou sadu, kterou vyrobili z malovaných bronzových figurek, které představují nahé lidi bez genitálií. Postavičky jsou v různých pózách a gestikulují na sebe napříč šachovnicí. Mají velké špičaté nosy, které představují chybějící genitálie. Běloši představují bílé kameny a černoši černé. Je zajímavé, že bílé postavy se od sebe liší výrazem ve tváři nebo různými druhy účesů, naproti tomu, černé jsou si velice podobné a všechny mají stejný afro účes. Figurky stojí na šachovnici vytvořené z ebenového a růžového dřeva. Šachovnice je ještě doplněná o obrázek lebky se zkříženými hnáty. (Obr.4)

Jako další se výstavy zúčastnila Yayoi Kusama, která navrhla šachovou hru, kterou nazvala Dýňový set. Tato práce je velice originální a krásná. Umělkyně vysvětlovala, že návrh vznikl, když se snažila kontrolovat své nepřetržité halucinace tím, že malovala tečky a dýně. Tak vytvořila originální set a šachovnici pokryla zářivými barevnými tečkami. Červené a černé tečky umístila na bílý a žlutý podklad. Samotné šachové figurky vypadají jako nějaké magické houby ve tvaru slánky. Celou sadu umístila do velké kožené dýně.^{26,27}



(Obr. 3 – Maurizio Cattelan, *Art of chess*)



(Obr. 4 – Jake a Dinos Chapman, *Art of chess*)

²⁶ VYSKOČILOVÁ, Radka, Diplomová práce, [cit. 15.06.2020].

²⁷ http://www.nextlevelgalerie.com/cspdocs/exhibition/files/TheArtofChess_PR.pdf

Tato putovní výstava dále pokračovala a mohli jsme ji například vidět v Londýně, Dublinu nebo Reykjavíku i jinde ve světě.

Výstava se konala i v České republice, a to v centru současného umění DOX. Společně s RS&A Ltd²⁸ uvedlo výstavu patnácti šachových souprav navržených předními světovými umělci. Součástí slavnostního zahájení výstavy byla šachová exhibice naslepo mezi ruskými velmistry Borisem Spasským a Anatolijem Kaprovem.²⁹

Obrovské šachy na hradě Helfštýn

Set obřích kovaných šachů z dílny Pavla Tasovského patří k evropským unikátům. V České republice jde o vůbec největší funkční šachy na světě provedené tradičními kovářskými postupy. Dílo Pavla Tasovského se dostalo do Guinnessovy knihy rekordů. Kvůli jejich nadměrné velikosti, a především váze se s nimi manipuluje poměrně složitě. Pro ilustraci lze uvést, že například figury krále a královny váží každá dvacet sedm kilogramů. *„Jsou vyrobené z oceli, hlavy jsou kombinované, bílé jsou z nerez a černé z oceli, figur je 32 a celá souprava váží celkem 640 kilogramů.“* Pavel Tasovský. Bohužel je často tento umělecký artefakt nedoceněn návštěvníky hradu, kterých je ročně přes 80 000. Návštěvníci často nerespektují uměleckou hodnotu díla, a tak můžeme vidět návštěvníky využívat figury jako prolézačky, stojan na koloběžky nebo jsou využívány k uvazování psů. Každoročně se zde pořádá setkání uměleckých kovářů s názvem *Hefaistos*. Letošní 39. ročník akce byl bohužel zrušen.^{30,31} (Obr.5)



(Obr.5 – Pavel Tasovský, Helfštýnské šachy)

²⁹ DOX – UMĚNÍ ŠACHU. DOX [online]. [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/program/umeni-sachu>

³⁰ Obří kované šachy nově na Široké hradbě | Muzeum Komenského v Přerově. Hrad Helfštýn | Muzeum Komenského v Přerově [online]. Copyright © 2020 [cit. 29.06.2020]. Dostupné z: <http://www.helfstyn.cz/aktuality/archiv-aktualit/obri-kovane-sachy-nove-na-siroke-hradbe>

³¹ Na hradu Helfštýn budou k vidění obří kovové šachy — Zprávy — Zpravodajství Brno — Česká televize. [online]. Copyright © 1996 [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/zpravodajstvi-brno/zpravy/143023-na-hradu-helfstyn-budou-k-videni-obri-kovove-sachy/>

1.6.2 Dáma

Hrací desku tvoří 64 polí, střídavě tmavých a světlých. Na začátku hry mají oba hráči po 12 kamenech. Jeden bílé, druhý černé. Hru začíná ten, který hraje s bílými kameny, dále hráči táhnou střídavě. Hrací kameny se po desce pohybují pouze po diagonále o jedno pole vpřed. Pokud hráč se svým kamenem přejde hrací desku na druhý konec, získá tím dámu, ta se též pohybuje po diagonále, ale jakým směrem chce. Cílem hry je vyřadit ze hry nebo zablokovat všechny soupeřovy kameny. Hráč, který již nemá ve hře žádný kámen nebo je má zablokované, prohrává.

Jestliže si málokdo uvědomuje, že šachy jsou hra válečná, u dámy je její bojová podstata ještě skrytější. A přece i dáma patří do skupiny her, kde se střetávají dvě armády. Černí a bílí vojáci proti sobě postupují, svádějí půtky, manévrují, vzájemně se zajímají. Zvítězí ten, kdo vyřadí všechny soupeřovy jednotky a ovládne bitevní pole. Od šach se dáma liší především tím, že jsou hrací kameny unifikované. Všechny se řídí stejnými pravidly o pohybu a mají proto stejnou sílu (jen kámen povýšen v průběhu hry na dámu je výjimkou). Druhá nejvýraznější odlišnost spočívá ve způsobu, jakým jsou přemáhání nepřátelští bojovníci. U šachů vstupem do pole protivníka, ale při dámě přeskokem.³²

Některé prameny, považované obvykle za spolehlivé a velmi dobře informované, kladou vznik této hry do velmi dávných dob. Tak například *Encyklopedia Britannica* tvrdí, že se dáma hrávala už ve starověkém Egyptě, ale tato informace je opředená legendou.³³ Podle legend vymyslel hru egyptský bůh Thovt, který byl stejně tak autorem hieroglyfického písma. Tento příběh považujeme za pouhou legendu. Tento údaj není podepřen jediným důkazem, hmotným, obrazovým ani písemným. Žádná egyptská hra z doby faraónů nemá s dnešní dámou nic společného.

Další legenda určuje vznik dámy do doby obléhání Troje. Podle ní ji vymyslel řecký hrdina Palamedes na krácení dlouhé chvíle před hradbami. Podle Homéra si dámou krátili čas také nápadníci Penelopy, manželky Odyssea.

³² ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 95-98, ISBN -80-204-0188-1

³³ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 66, ISBN -80-204-0188-1

Řecká dáma se jmenovala podle krajů, a to buď *etteja*, *pessoí* nebo *polis*. Otec historie Hérodotos napsal, že v Lýdii za vlády krále Atisa, syna Mana, propukl veliký hlad. Lidé, aby ušetřili jídlo a zabili volný čas, tak jeden den mírně pojedli a druhý den po celý čas hráli dámu. Již v té době se hrálo na desce 8×8 polí, kameny byly dvou barev a chodily pouze vpřed. Hra symbolizovala boj dvou armád a kámen, který se dostal na poslední řadu (do týlu soupeře), se obrátil a silnější útočil z týlu. Vzetí nepřátelského kamene se provádělo nejdříve tak, že je musel obklíčit dvěma kameny, a později přeskočením přes něj. Symbolizovalo to, že v boji voják, který srazil nepřítele k zemi, jej překročil a pokračuje v boji. Dalším způsobem výhry bylo zablokování kamenů, což symbolizovalo jejich zajetí. Zachovala se i jména nejlepších hráčů, jako např. Diador z Megapolisu, Leon z Mitilénu nebo Theodor z Mitilénu. U Hérodota je zachycen příběh Leona z Mitilénu, jak jednou šel v dobrém rozmaru a potkal bohatého statkáře, který mlátil svého otroka. Leonovi ho bylo líto, i navrhl statkáři, aby si o něj zahráli partii *pettei*. Sám vsadil do hry vysoký obnos peněz. Statkář si věřil a souhlasil. Za velice krátký čas prohrál partii a otrok dostal svobodu.³⁴

J. H. R. Murry, který zasvětil svůj život studiu dějin deskových her, uzavřel své tvrzení, že dáma byla vymyšlena až ve 12. století, pravděpodobně někde na jihu Francie. V raném středověku se o deskových hrách v Evropě moc neví. První zmínky o dámě v Evropě nalézáme ve Španělsku, a to v kodexu *Libro de Juegos* Alfonse X. v roce 1383 o, kterém budu hovořit v jiné části této práce. Dáma se tehdy nazývala *alquerque*, tento název naznačuje, že hra pochází z arabského prostředí. Užívají se v ní jednotné kameny, na rozdíl od šachových, které se liší jak druhově, tak pohybovými schopnostmi. Stačilo přenést *alquerque* a upravit pravidla, tak aby se kameny přesouvaly jen po tmavých polích, a vznikla hra velmi podobná moderní dámě.

První knihu o dámě vydal roku 1547 Antonio Torquemanda. Jmenovala se "*El ingenio o juego de marro, de punta, o damas*". Bohužel se nezachoval ani jeden exemplář. Ve středověku se považovali za nejsilnější hráče Španělé a Italové. Také až do 18. století byla veškerá literatura španělská. Výjimku tvoří jen knížka Francouze Pierra Malleta "*Le Jeu de Dames*" vydaná v roce 1668.

³⁴ Dáma-O hře, pravidla hry, historie. *Dáma-zahrajte si s V2* [online]. Copyright © 2008 V2. Design vytvořil [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://dama.petrvladyka.cz/o-dame.php>

Do Čech se dáma dostala spolu s Habsburky v 16. století ze Španělska a Německa. I samotný název hry dáma je z německého „*der Damm*“ - hráz, přehrazení, což ukazuje na způsob výhry této hry.

Na dámě můžeme ukázat, jak se staré deskové hry v průběhu staletí mění, vyvíjejí. Nejdříve spolu bojovaly jen obyčejné kameny, teprve později přibylo pravidlo, že každý kámen, který dojde na konec desky, je povýšen na dámu a získává větší pohyblivost. V původní hře nebylo skákání povinné, i to je teprve pozdější úprava.³⁵

³⁵ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 66, ISBN -80-204-0188-1

1.6.3 Vrhcáby

Hra se v celém světě hraje podle přibližně stejných pravidel. U hry se mění pouze samotný název – v Anglii se hra nazývá *Backgammon*, v Izraeli *Šeš- beš*, v Íránu *Nard*, v Libanonu *Towleh* a Arabové hru nazývají *Tric-trac*.³⁶

Český název zřejmě pochází z německých výrazů *Wefzaben* či *Wufzaben*, nebo vznikl složením českých slov vrh a cáb, což je nádoba na vrhání kostek.³⁷

Vrhcáby je desková hra pro dva hráče, hraná na speciální herní desce, které se říká vrhcábnice, zatímco hra v kostky nepoužívá žádný herní plán, jsou zde potřeba jen kostky, popř. kalíšek, ve kterém se míchají. Ikonograficky byl rozdíl mezi těmito hrami vyobrazen Janem Amosem Komenským v díle *Orbis pictus*, kde jsou vrhcáby znázorněny jako typická vrhcábnice s herními kameny a v kostky jako obyčejný kalíšek k házení kostek.³⁸

Vrhcáby mají v Čechách zajímavou minulost. Až do 19. století patřily v Čechách k rozšířené a oblíbené zábavě. Vrhcáby se poté úplně přestaly hrát. Proč o ně lidé ztratili zájem se můžeme pouze dohadovat. Ostatně jejich místo zaujaly hry mnohem slabší. Dnes si mnoho lidí představuje vrhcáby jen jako kostky bez herního plánu. Naopak v mnoha zemích se vrhcáby udržely dodnes, například v Anglii jsou po šachách druhou nejoblíbenější hrou. To můžeme říci i o balkánských státech, kde je tato hra velmi rozšířená. Zde můžeme potkávat na veřejnosti mladé i staré muže, jak před svými domy vrhcáby hrají.

I když se při hře užívají 2 (někdy i 3 kostky), které určují postup kamenů, nerozhoduje o průběhu hry náhoda, ale taktika hráče. Ostatně muslimský Korán zakazuje všechny hazardní hry, založené na náhodě. A tak se vrhcáby těší v mnoha arabských zemích velké oblibě. Robert A. Bakarar ve své studii *Tawula: A Study in Arabic Folklore* podrobně probírá různé varianty vrhcábů, které jsou dodnes nejoblíbenější hrou v arabském světě a zdůrazňují sociální význam této hry. Hraje se často na veřejnosti, za účasti mnoha diváků a hráči, při ní mohou projevit svou zdatnost, vybojovat nenásilný boj s rovnocenným nebo fyzicky silnějším soupeřem.

³⁶ Deskové hry, Vrhcáby, 2009, [online]. [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/pravidla/vrhcaby.htm>

³⁷ Strejc 1600, Mravové aneb naučení potřebná, in: *Zibrt 1889*

³⁸ Halzbauer, Zděnek, 1992: Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, 421- 445.

Vrhcáby jsou jedním z variant prastaré hry, která vznikla ve starověku a nazývala se *tabula*. Vrhcáby byly jednou z nejoblíbenějších her středověku. Ovšem její původ sahá až do starověkého Řecka a Říma, jak o tom svědčí vyobrazení na antických vázách, nebo i archeologické nálezy.³⁹ Hra byla v antickém světě velmi populární a propadali jí i římscí císaři, kteří v ní byli schopni prohrát neuvěřitelné částky. Za rozšíření hry mimo antický svět pak mohou zejména vojenské výboje římského impéria.⁴⁰ Z antického Říma, odkud o ní máme první úplné a spolehlivé zprávy, včetně herních desek a hracích kamenů se během věků dostala až na Dálný Východ, do Číny, Japonska a rozšířila se i po celé Evropě. V kodexu Alfonse X. *Libro de Juegos* (viz. níže), je popsáno několik obměn a texty jsou doprovázeny krásnými a bohatě zdobenými ilustracemi. Na rozhraní novověku a středověku patřily vrhcáby mezi nepopulárnější deskové hry. Skoro na každém zámku se dodnes zachovala deska nebo stolek, které mají plán právě pro vrhcáby.⁴¹ V českých zemích jsou nejstarší kruhové hrací kameny doloženy již z raného středověku. Na pražském Vyšehradě se vrhcáby hráli již na přelomu 10.-11. století. To dosvědčuje kámen s reliéfem zvířete, který se dnes nachází v Muzeu hl. m. Prahy. Největší obliby dosáhly vrhcáby v období rytířských her ve 13.-15. století.

Vrhcáby jsou jedním z častých ikonografických námětů českých gotických reliéfních kachlí. Většinou zobrazují dvě goticky oděné mužské postavy, útočící na sebe meči nebo jinými sečnými či bodnými zbraněmi. Mezi nimi bývá umístěn různě stylizovaný stolek se zvláštní hrací deskou, zdobenou 24 trojúhelníkovými útvary.

Na podkladě četných dobových ikonografických, písemných a archeologických pramenů, které se podařilo shromáždit, je možno jednoznačně konstatovat, že se jedná o hru vrhcáby.⁴²

V době renesance a manýrismu se začaly zhotovovat intarzované kazety pro kombinaci tří her - dáma, ovčinec a vrhcáby, tak že hrací pole bývala vykládána intarzií kontrastních dřev, někdy uvnitř kazety, jindy vepsána pole dvou her současně. Z doby třicetileté války pocházejí nejkrásnější hrací kameny s portréty válečných hrdinů a nejkrásnější kazety na vrhcáby, zhotovené z barevných ovocných dřev technikou

³⁹ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her,

⁴⁰ Simonovič, Ján, 1964, s. 363

⁴¹ ZAPLETAL, Miloš, Pokladnice her, 1968, 231-234

⁴² Hazlbauer, Z 2001: Kachlový poklad z hradu Lipnice, AR Lili, 400-401.

tzv. chebské intarzie, například jeden exemplář v Národním muzeu v Praze. Nejstarší bezpečný doklad z Českých zemí pochází z rukopisu *Liber Depictus*, a i přes popisek, podle kterého se jedná o hru v kostky, lze na obrázku rozeznat klasickou vrhcábnici.⁴³

Vrcholu obliby dosáhla vrhcáby v českých zemích v 15. a 16. století, kdy lze již hovořit o poměrně bohaté základně literárních pramenů, jejichž shrnutí podává Čeněk Zíbrt.

Hra byla oblíbena mezi šlechtou, měšťanstvem i duchovenstvem. Vrhcáby byly tak oblíbené, že jejich hráči u nich strávili mnoho času, někdy i několik dní. Díky tomu začali zanedbávat své povinnosti, což se vrchnosti a církvi nelíbilo. Často se hrálo i o velké množství peněz a hráč se tak mohl lehce zadlužit a přijít tak o svůj celý majetek. Z pohledu církve přiváděla tato hra věřící k hříchu, často spojeného s opilstvím, cizoložnictvím a církevní osobu odváděla od jeho pastýřských a duchovních povinností.⁴⁴ Z těchto důvodů byly vydávány zákazy hazardních her. První zákaz byl v českém prostředí vydán v polovině 14. století pražským arcibiskupem Arnoštem z Pardubic.⁴⁵

⁴³ Halzbauer, Z 1992: Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, AH 17, 421-445.

⁴⁴ Halzbauer, Zdeněk, 1992: Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, 421- 445

⁴⁵ MACEK 2001,521-522

1.6.4 Karetní hry

„Karetní hra je ritualizovaný boj, nebo chcete-li utkání, vzájemné měření, zápas, ke kterému se užívá karet podle předem dohodnutých pravidel“⁴⁶.

Karetní hru charakterizují pravidla, která určují počet hráčů, případně jejich vztah, druh karet a způsob, jakým hráči ve své hře s kartami nakládají a jakým se rozhoduje o vítězi či poraženém.

Karetních her existují tisíce. Avšak valnou většinu z nich můžeme převést na nevelký počet vskutku originálních, původních her, z nichž byl vlastně odvozen celý tento přebohatý rodokmen.⁴⁷ Několik prvků mají dokonce společné všechny, nebo alespoň převážná většina z nich: míchání karet, snímání, rozdávání či počítání skóre. Karetní hry se neustále vyvíjejí. Objevily se o něco více než před tisícem let, v Evropě před necelými sedmi sty lety, a po celou dobu vznikají nové a nové druhy her a jejich varianty. Žádná hra se ve stejné podobě obvykle nehraje déle než několik desítek, v ojedinělých případech stovek let.⁴⁸

O původu karet existuje řada legend. Už zde však vyvstává otázka, pochází-li karty z Evropy či Orientu. K jednoznačně evropskému původu se přiklání například báje, podle níž vymyslel karty antický filozof Chilon, který se jejich prostřednictvím snažil pomoci svým hladovým vrstevníkům. Domníval se prý, že chudina při hře zapomene na svou bídu. Jiné „proevropské“ tvrzení říká, že karty jsou darem olympských bohů. Další verze tvrdí, že karty vynalezl voják Palamedes z dlouhé chvíle, aby si ukrátil nekonečné obléhání města Troje a jiná legenda vypráví o krásné princezně, která se karetní hrou vykoupila ze zajetí zlého loupežníka. Možná ale bude mít pravdu ten, kdo tvrdí, že karty si vymyslely ve dvanáctém století ženy v harému čínského císařského paláce. Velice se nudily při čekání na to, až je císař povolá do svého lože, a tak roku 1120 vynalezly hru v karty. Těžko říct, která z těchto teorií se více blíží pravdě. O skutečném původu karet toho nevíme mnoho. Karty jsou většinou tištěny na papíře, a to je, jak známo, materiál ne příliš trvanlivý, a proto se nám

⁴⁶ Svoboda, T. a kol.: Oficiální pravidla karetních her. 2002. s. 18

⁴⁷ Omasta, V., Ravik, S.: Velká kniha karetních her, 2000, s. 11

⁴⁸ Svoboda, T. a kol.: Oficiální pravidla karetních her. 2002. s. 29

nedochovaly žádné prastaré karetní hry. Jistě k tomu také přispělo zabavování a pálení karet na hranicích v dobách, kdy byl karban zakazován církví coby hra „nemravná“, „necudná“, „dáblová“. V pátrání po původu karet jsou pro nás zklamáním i kronikáři, neboť právě zmínky o kolébce karetní hry jsou v písmácké literatuře jen velmi sporé a neúplné. Pojdme bádát dál. „Lokální patrioti, kteří se snažili prokázat původ karetních listů na našem kontinentě, zpravidla tvrdí, že mnohé vymoženosti Dálného východu – tedy porcelán, střelný prach či knihtisk, byly vyvinuty v našich zeměpisných souřadnicích zcela svébytnou, samostatnou cestou. Proč by tomu mělo být u karet jinak?“⁴⁹

Dalším tvrzením podporujícím verzi orientálního původu karet je například to, že u karetních her byly v počátku používány názvy, které vůbec nepocházejí z evropského slovníku. Pro zajímavost uvedeme jeden z nich jako příklad: V prvních evropských dokumentech „se píše o kartách jako o *naip*, *nayb*, *naibbe* nebo *naipes*, a toto pojmenování (Naipes) se pro karty ve Španělsku zachovalo dodnes.“⁵⁰

Podobně, jako je nejasný původ karet, není ani zcela jednoznačné, jak se dostaly do Evropy. Doktor Ivan Honl⁵¹ ve své knize uvádí, že karty byly do Evropy přineseny nejspíše křižáky ve 13. století. Jak jsem však zjistila v nejnovější literatuře, je tato teorie dnes už považována za mylnou, neboť křižácké výpravy vyhlásil papež Urban II. už roku 1095, a osmá, poslední výprava skončila v roce 1270, tedy o sto let dříve, než se v Evropě objevila první karetní hra. Podobně je tomu i s teorií, podle které se k nám karty dostaly na palubách obchodníků, plujících k maloasijským břehům. Ne že by se tato verze nezdála pravděpodobná, jenže Benátky například obchodovaly s Čínou už ve 13. století, a to je opět o sto let dříve. Dokonce ani domněnka, že karty do Evropy přinesli tehdy kočující Romové z asijského světa neobstojí, protože příchod prvních romských kmenů spadá přibližně do roku 1398 a to už se zde karty více jak 20 let hrály. Zbývá tedy už jen jeden možný prostředník. Arabové. Jakkoliv se arabský původ

⁴⁹ Omasta, V., Ravik, S.: Karty, hráči, karetní hry. Levné knihy KMa, Praha 2005. s. 20

⁵⁰ Svoboda, T. a kol.: Oficiální pravidla karetních her. Eminent, Praha 2002. s. 11

⁵¹ Honl, I.: Z minulosti karetní hry v Čechách. 1947. s. 9

karetní hry bude leckterému z čtenářů zdát nejméně pravděpodobný, přece měli Arabové největší šanci stát se mostem mezi Asií a Evropou.⁵²

Příchod karet do Evropy se stal věcí stejně oslavovanou, zbožňovanou i zatracovanou, jako například dovoz první tabákové rostliny. „Náhlé karetní invazi nedokázaly zabránit, ani světské zákazy, ani církevní prokletí, ani daně a přísné tresty.“⁵³

Už po několika desetiletích si Evropa neuměla život bez karetní hry představit. Karty procházely napříč společenskými vrstvami, vždyť už sama povaha hry vysloveně odpovídala struktuře tehdejší společnosti (figury – král, dáma a kluk / panoš, ale i obyčejní pěšáci, symboly barev se zdály být odvozeny z erbovních znaků šlechty). Karty se také staly produktem knihtisku, což velmi usnadnilo jejich rychlé šíření.⁵⁴ Jenže karbaníky neodradily ani tresty hrdelní. Karty tak postupně dobyly celou Evropu. Naráz vyvstaly šarvátky mezi jednotlivými zeměmi o to, kdo má autorské právo na původ karet na našem kontinentě. Největší spor mezi sebou vedou Italové a Španělé, avšak rozřešení se obě země dočkají jen těžko, neboť nemají dostatek důkazů. Další oblastí, která v dějinách evropské karetní hry zaujala významné místo, je Německo, už proto, že je kolébkou knihtisku a mohlo svými sériově vyráběnými kartami zaplavit celý kontinent. Navíc také přizpůsobilo původní Italské karty středoevropskému prostředí, když jako symboly jednotlivých barev namísto mečů, holí, pohárů a mincí zavedlo rolničky (kule), žaludy, listy (zelené) a srdce. Vznikl tak typ karet, jimž říkáme mariášové. Poslední, avšak neméně důležitou zemí, která významně vstoupila do dějin evropské karetní hry je Francie. Většina francouzských legend o původu karet nepopírá, že sem byly dovezeny z některé cizí země. Těchto legend je mnoho, většina z nich se však shoduje v tom, že se sem karty dostaly v roce 1392. Také tato země, podobně jako Německo, pozměnila symboly barev svých karetních listů a zavedla typ takzvané piketové hry (piky, kára, srdce a kříže). Volba těchto kamenů usnadnila výrobu šablon pro tyto karty, a tedy i jejich hromadné šíření

⁵² Omasta, V., Ravik, S.: Karty, hráči, karetní hry. Levné knihy KMa, Praha 2005. s. 25

⁵³ Omasta, V., Ravik, S.: Karty, hráči, karetní hry. Levné knihy KMa, Praha 2005. s. 36

⁵⁴ Omasta, V., Ravik, S.: Karty, hráči, karetní hry. Levné knihy KMa, Praha 2005. s. 36

První hra, která je v našich dobových pramenech zmiňována, je Flus. Zpráva o ní pochází již z roku 1512. Tato hra se stala zdrojem dohadů řady badatelů. O jakou hru se ve skutečnosti jednalo ale stále nevíme. Další hrou byl Strašák, který se výrazně podobal pozdějšímu Ferblu (tato hra se rozšířila i do okolních zemí). „Roku 1586 jsou zmiňovány *Triumphus hispanicus* neboli *Španielská hra*, což nebyly Taroky, jak se řada historiků mylně domnívá, ale dávný předchůdce her typu dnešního Bridže“⁵⁵.

Svoboda ve své knize píše, že „nejstarší známá zmínka o hraní karet v Čechách se nachází v Postile u Petra Chelčického ze začátku 15. století.“⁵⁶ V tomto díle z let 1390-1460 skutečně najdeme větu, ve které se doslova říká, že „*neslušie se na vás, páni, v šachy, vrhcáby neb v karty hráti*“, avšak Chelčický nebyl zdaleka první, kdo o kartách psal. Už v roce 1353 vydal arcibiskup Arnošt z Pardubic písemné ustanovení, dle kterého bylo „duchovním osobám zakázáno přechovávat kartáře a hráče v karty – cartarum lusores“.⁵⁷

Přestože soustava jednotlivých obrazů na kartách bývala – a vlastně dodneška je – celkem konzervativně zachována, už v minulosti nechyběly pokusy o vytvoření karet s novým pojetím kresby, ve kterém se zpravidla zračily různé významné soudobé události či běžné jevy ve společnosti.

Tak například ve Francii v 16. století kartáři s velkou oblibou karikovali postavy z královského dvora. Přestože se tomuto jevu král Jindřich III. otevřeně postavil přímým zákazem z roku 1580, karikaturám se dvůr stejně nevyhnul. Nezbední výrobci karet nenápadně prohodili žezlo jednoho z králů za vějíř jedné dámy, což byl otevřený výsměch postavě Kateřiny Medicejské, o níž se říkalo, že vládne za svého muže a později i za své syny. Příkladů kuriózních karet pocházejících ze světa bychom našli mnoho. Každá velká historická událost více či méně měnila celkový vzhled karet, postavy z panovnických rodů byly nahrazeny vojáky, mysliteli či antickými filosofy. Vraťme se však do naší vlasti. Časově nejstarší památkou tohoto druhu u nás je zřejmě „*Nová piketní hra*“, o které se píše v polovině 40. let 17. století v rukopise pocházejícím z rakovnického archivu. Zde místo karetních figur běžného způsobu

⁵⁵ Svoboda, T. a kol.: Oficiální pravidla karetních her. Eminent, Praha 2002. s. 16

⁵⁶ Svoboda, T. a kol.: Oficiální pravidla karetních her. Eminent, Praha 2002. s. 15

⁵⁷ Honl, I.: Z minulosti karetní hry v Čechách. 1947. s. 9

vystupují „král z Frankrejchu“, „kardinál Rachatyka“ (nejspíše Richelieu), „*kníže Safoji*“ (savojský) a další postavy, o nichž se tradovalo, že byly prý samy vášnivými hráči. Toto tedy byla první zmínka o takovýchto kartách. První skutečné listy tohoto typu vydal roku 1810 pražský kartář Matouš Rothmiller. Je to souprava taroků s výjevy bitvy u Ogruně (Aspern), jejíž výsledek pro rakouské zbraně do té míry příznivý, že přivodil první porážku Napoleonovu, rok předtím vzrušil celou evropskou veřejnost. Další takové karty jsou z roku 1848, z dílny pražského výrobce Jana Grabingera. Dochovaly se nám dvojce. Jedny s motivy slovanskými, apostrofujícími svatodušní sjezd konaný r. 1848 v Praze, druhé, nazvané „*rovnoprávnostní trapulky*“. Našli bychom na nich například postavu Jana Žižky. Následující doba nám přinesla ještě například karty s motivy národními, krajovými a místními, např. Pražské karty navržené ve dvacátém století Artělem pro firmu Ritter a spol. Konkrétně tyto karty jsou velmi zajímavé. Jako krále zde můžeme vidět pražské stavitele Matěje Rejska, Matyáše z Arrasu, Petra Parlěře a Kiliána Ignáce Dientzenhofera, ostatní figury znázorňují slavné pražské sochy (např. student z Klementina, Turek z Karlova mostu apod.), číselné hodnoty jsou zdobeny pražskými domovními znameními, stejně tak i esa, ovšem s výjimkou srdcového, na němž je znak Starého Města Pražského. Neopomeňme však i další karty zhotovené dlouhou řadou významných umělců.

Z nejstarších jsou to karetní listy ryté Karlem Hoffmannem, další, kreslené Mikolášem Alšem a podobně. Takové karty, jak víme, vznikají dodnes. Přestože většina z těchto pokusů byla poměrně zdařilá, mají tyto karty hodnotu spíše sběratelskou. Pro karbaníky byla a stále je rozhodující především hra samotná a dokonalý požitek z ní. Jen málo jim záleží na estetické stránce karetních listů, a už vůbec je nezajímá připomínka nějaké aktuality nebo historické události. Důvodem toho, že se tradice karetních symbolů a znaků po staletí udržuje, je také zvyk hráčů. Pohodlněji se hraje s kartami, které člověk dobře zná. Karbaníci si při hře často nechávali vyčuhovat pouze růžky jim dobře známých karet, podle nichž se snadno orientovali. Jakýkoli zásah do vzhledu karet byl tedy nevíтанý. Přesto jsou ale tato zpracování velice cenná a často se stávají i vyhledávanou raritou.⁵⁸

⁵⁸ Honl, I.: Z minulosti karetní hry v Čechách. 1947

1.7 Stolní hry ve výtvarném umění

Stolní hry mají dlouhou historii, proto jejich vyobrazení nalézáme již ve starověku. Od prvních maleb ve starém Egyptě, které zaznamenávají hru v hrobkách vládnoucích dynastií, až po malby současných umělců. S motivem stolních her se setkáváme v každém historickém období. Stejně tak si téma deskových her našlo své místo v umění a od starověku začalo být hojně zobrazováno. Hry k člověku neodmyslitelně patří již dlouhá tisíciletí a krátí člověku jeho jednotvárný život. Během doby malíři zobrazovali žánrové scény s námětem stolních her, například jako pokleslou zábavu a poukázat tak na morální úpadek společnosti.

1.7.1 Stolní hry ve výtvarném umění v období starověku

Počátky stolních her sahají hluboko do minulosti. Pravděpodobně mnohem dále, než mohou sahat jakékoliv písemné záznamy. Jediným prostředkem k jich poznání pak zůstává archeologie. Ale i archeologie má poznávací možnosti omezené a je schopna hry identifikovat pouze tam, kde již existují specializované herní pomůcky, tj. kameny, plány etc. Tyto pomůcky přepokládají již poměrně dlouhý vývoj a pevná pravidla. Dá se tedy usuzovat, že původ některých her je mnohem starší, než mohou přímo dokládat jednotlivé nálezy.⁵⁹

Nicméně propracovanost herních plánů a figur ze starověku dokazuje, že původ deskových her je mnohem starší. Ještě před nástupem herních desek lidé pravděpodobně kreslí herní plány do písku a hlíny, později i do břidlicových desek, což znamená, že ze staršího období nebyly dochovány hmotné artefakty herního charakteru. Pro hrací kameny a figury byly využívány přírodniny nejrozličnějšího typu. Teprve později si vysoce postavení lidé nechávali od svých poddaných zhotovovat pomůcky pro oblíbené deskové hry. Mezi hrami tak vznikala i skutečná umělecká díla.⁶⁰

O deskových hrách se dozvídáme také z některých dochovaných řeckých a římských spisů. Vůbec první písemné záznamy o deskových hrách jsou ale uvedeny

⁵⁹ Zapletal, Miloš 1991, s. 9

⁶⁰ KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. Gymnasium: Časopis pro metodu a inspiraci[online]. Praha: Nadační fond Gymnasium, 2010, 29.11.2010,47(16), 5-7 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://gymnasium.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

v *Brahmajalla Sutě* z 5. století př. n. l. O popularitě deskových her svědčí i obrazy na zdech starověkých domů v Pompejích nebo ve skalních jeskyních v Indii.⁶¹

Deskové hry jsou fenoménem, který se vyvíjí již po dobu tisíců let. Nejstaršími doklady o existenci deskových her jsou artefakty nalezené v Sumeru. Jednalo se o ornamentální skříňky obsahující hrací kameny a herní kostky pyramidového tvaru. O těchto hrách se toho však ví poměrně málo.⁶²

Nejstarší deskovou hrou, jejíž jméno známe, je *senet* (nebo také *sen't* či *senat*), který se hrál ve starověkém Egyptě. Nejstaršími hmatatelnými objekty týkajícími se senetu jsou úlomky desky, která sloužila jako herní plán. Stáří těchto úlomků se odhaduje až k roku 3100 př.n.l. Senet, resp. osoby, které jej hrály, byly také vyobrazeny na nástěnných malbách v hrobkách.

Senet se hrál na desce obsahující 30 čtvercových polí uspořádaných do třech řad po deseti. Dále se používaly dvě sady figurek či kamenů, přičemž každá sada jich obsahovala minimálně pět. Ačkoli přesná pravidla původního senetu nejsou známa a jsou pouze předmětem dohadů, historici zabývající se senetem Timothy Kendall a Robert Charles Bell provedli rekonstrukci jeho možných pravidel na základě úryvků z dochovaných písemných pramenů.⁶³

Hra v sobě nesla symboliku posmrtného života a znovuzrození starých Egyptanů, a to z toho důvodu, že políčka pro start a cíl byla stejná. Tato dvě políčka nazývali znovuzrozením. Kostka měla zase reprezentovat vůli bohů, která je vždy vrtkavá a nikdy si nejsme jisti, jaký osud je pro nás připraven. Stejně jako v pravěku a v mnoha starověkých civilizacích se i staří Egypťané nechávali pohřbívat se zbraněmi, drahocennými předměty, ale například i s deskovou hrou. Která jim měla přinést jistotu toho, že si v příštím životě budou mít čím krátit čas.⁶⁴

⁶¹ KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. *Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci*[online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010,47(16), 5-7 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zabava.pdf

⁶² ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*, 1991

⁶³ The Game of Senet. *Game Cabinet* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.gamecabinet.com/history/Senet.html>

⁶⁴ Scienceworld | Evoluce deskových her: senet, šachy, patoli. *Science World.cz | Novinky ze světa vědy a techniky: technologie, neživá příroda, člověk, biologie* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.scienceworld.cz/neziva-priroda/evoluce-deskovych-her-na-pocátku-stalo-neco-jako-clovece-nezlob-se-381/>

Starověké civilizace jsou autory velkého množství stolních her, které přežily, mnohá jen s menší obměnou až do dnešních dní. Poznáváme je z archeologických vykopávek, ale bohužel ne všechny zůstávají zaznamenány tehdejšími umělci.

Již zmíněný Senet, který je datován jako nejstarší našel v roce 1922 britský archeolog Howard Carter při objevu Tutanchamonovy hrobky. Hra se dochovala kompletně včetně hracího plánu, figurek a kostky.⁶⁵

S touto hrou se můžeme setkat na egyptských nástěnných malbách. Za jednu z nejznámějších můžeme považovat nástěnnou malbu v podzemní hrobce Egyptské královny Nefertari, která žila v letech 1295–1255 př. n. l. Díky této malbě zjišťujeme, že byla oblíbenou i mezi vládnoucí vrstvou starých Egyptanů.⁶⁶ (Obr.9)

Zobrazení senetu můžeme vidět i v dalších hrobkách egyptských panovníků, například první jednoznačný obraz této hry se nachází v hrobce 3. dynastie Hesy cca 2686–2613 př.n.l.⁶⁷ (Obr.7) (Obr.8)



(Obr.6 – Hrobka královny Nefertari)



(Obr.7 – Hrobka Hesy)



(Obr.8 – Ukázka hry senet)

⁶⁵ EWALT, M. David, Of dice and man, 2013, s. 35

⁶⁶ Metmuseum, [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355>

⁶⁷ Ancient Egyptian Game of Senet. *Discovering Ancient Egypt hieroglyphs pharaohs pyramids mummification* [online]. Copyright © Discovering Egypt 2020 [cit. 17.06.2020]. Dostupné z: <https://discoveringegypt.com/ancient-egyptian-game-senet/>

Další velmi populární hrou ve starém Egyptě byla hra *mehen*. Její vznik je datován kolem roku 3000 př.n.l. Hra byla pojmenována podle egyptského božstva mehen neboli „*hadí hra*“. Jednalo se o desku ve tvaru kruhu, jenž znázorňovala stočeného hada. Had byl rozdělen na políčka, přičemž políčka končila hlavou hada, která se nachází uprostřed. Ke hře patří figurky ve tvaru lva, které byly často vyrobeny ze slonoviny. Hra měla symbolizovat lov lva. Šelma se lákala do pasti, na jejímž dně byla jako návnada nastražený mrtvý had. Rozdíl mezi senetem a mehenem byl hlavně takový, že mehen mohlo hrát více hráčů. Byly nalezeny zmínky, že hra byla dokonce z náboženských důvodů zakázána, aby nedocházelo k záměně s božstvem nebo aby nenastal přílišný vzestup hazardu. Hra mehen byla pojmenována podle boha Mehena, který byl zobrazován jako had. Při hledání zobrazení hry mehen v umění jsem neměla velký úspěch. Hru mehen zobrazuje například reliéf z egyptské hrobky. Zde vidíme čtyři hráče hrající hru. Některé ze scén doplňují nápisy, které v překladu znamenají něco jako „Hrají proti sobě Mehen“ nebo „chytání Mehena.“⁶⁸



(Obr. 9 – Ukázka hry mehen)

Latinský název *Terni lapilli* označuje jednu z nejdéle hraných a nejjednodušších her lidstva. Její přesný původ a stáří jsou neznámé, avšak nejstarší dochovaný herní plán této hry pochází ze 14. stol. př. n. l. z thébské Kúrný v Egyptě. Na střeše zdejšího chrámu se dochovalo několik vyrytých deskových her, se kterými dávní stavitelé trávili svůj volný čas.⁶⁹

Z Egypta se přesuneme na Americký kontinent, ze kterého pochází další hra zvaná *Patoli*. Hra je považována za jednu z nejstarších známých her tohoto kontinentu, kterou hráli kmeny Teotihuakánů, Tolteků či Aztékové. Vznik této hry je datován do roku 200 n. l.. Patoli je strategická, ale i náhodná hra, kterou hráli jak šlechtici, tak i nižší vrstvy obyvatelstva. Patoli znamená v překladu fazole, které používali místo hracích kamenů, dle kterých dostala hra svůj název. Byla to hra, kde se házelo kostkami, a všechen výsledek ve hře závisel jen na kostkách. Patolli byla zuřivě hrána všemi

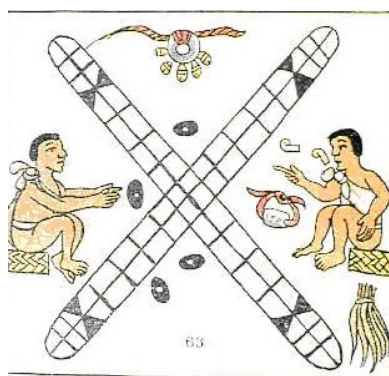
⁶⁸ [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/anbd/hd_anbd.htm

⁶⁹ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, 1991, s. 121

vrstvami společnosti většinou kultur Centrální Ameriky. V aztécké civilizaci je například známo, že se někteří vášniví hráči natolik zruinovali, že jim nezbývalo než se prodat jako otroci.⁷⁰

Její výtvarné vyobrazení nalézáme až ve středověkých Kodexech. První zobrazení této hry nalézáme ve Florentském Kodexu (Obr.10), který pochází ze 16. století. Celé toto dílo je pojato jako etnografická výzkumná studie z Mezoameriky františkánského mnicha Bernardina de Sahagúna. Kodex je nazván *Historie věcí nového Španělska*.⁷¹

Další zobrazení této hry nalezneme v Kodexu Magliabechiano (Obr.11), přesně toto zobrazení nalezneme na straně 48. Tento aztécký kodex, byl vytvořen během 16. století, na počátku španělského koloniálního období. Tento kodex popisuje hru pouze jako hazardní, přesto že hra měla zjevně také ceremoniální a náboženský aspekt. Touto hrou měli hráči vyvolat pomoc aztéckého boha Macuilxochitla. Jedno takové výtvarné vyobrazení nalézáme právě v tomto kodexu. Tento aztécký bůh je považován za boha hudby, tance a sázkových her.^{72, 73}



(Obr. 10 – Florentský Kodex)



(Obr. 11 - Kodex Magliabechiano)

⁷⁰ Patolli | Cyningstan. *A Time for Play* | Cyningstan [online]. Copyright © Cyningstan 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.cyningstan.com/game/1165/patolli>

⁷¹ Florentine Codex by Bernardino de Sahagún & collaborators (article) | Khan Academy. *Khan Academy* | *Free Online Courses, Lessons & Practice* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-americas/new-spain/viceroyalty-new-spain/a/bernardino-de-sahagn-and-collaborators-florentine-codex>

⁷² Patolli - Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Patolli>

⁷³ Year 123 – 1983: The Codex Magliabechiano and the Lost Prototype of the Magliabechiano Group by Elizabeth Hill Boone | 150 Years in the Stacks. *MIT Libraries* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/09/1983/>

Japonsko – Wei-čchi, Go

Jednou z nejznámějších, a také nejstarších her na světě je japonská hra *go*. Hraje se obvykle na desce 19x19 průsečíků, které se nazývají *goban*. Pro výuku a rychlejší partie se používají desky menší. Cílem této hry je mít na konci hry nejvyšší skóre, které je tvořeno zajatými kameny a obklíčenými průsečíky. Přestože pravidla jsou jednoduchá, má hra *go* obrovský počet variant, něco kolem 10800. To je astronomicky více než u šachů a dalších her. Snad i proto *go* zůstává poslední klasickou strategickou hrou, u které počítače zatím nedokáží porazit její nejlepší hráče. O vítězi partie *go* zdaleka nerozhoduje jen logické myšlení či IQ hráče. Stejně tak důležitá je i vytrvalost, schopnost vcítit se do myšlení soupeře, intuice, schopnost zkrotit své emoce, ale také rozhodnost, důvtip a někdy i štěstí.⁷⁴

Hra *go* vznikla před 4 až 5 tisíci lety v Číně. O jejím vzniku se vypráví několik legend. Jedna z nich například líčí příběh o dřevorubci, který se vypravil do hor na dříví. Uviděl dva starce, pravděpodobně bohy, jak hrají hru *go*. Dřevorubec začal pozorovat jejich hru. Když bohové dohráli, rozplynuli se a dřevorubec zjistil, že mu zešedivěly vlasy a že topůrko jeho sekery je shnilé. Když se vrátil do své vesnice, nikdo ho už neznal. Jen jakýsi stařec mu vyprávěl, že před mnoha lety odešel jeden dřevorubec do hor a už se nevrátil.

Jiná pověst zase praví, že hru *go* vymyslel rádce legendárního čínského císaře Jao pro jeho syna, který byl duševně zaostalý. Zda to synovi pomohlo se pověst nezmiňuje, každopádně *go* se hraje dodnes. Podle některých teorií mohlo *go* původně sloužit k věštění. V této souvislosti není bez zajímavosti, že hrací deska má 361 průsečíků, což je téměř shodný počet se dny v roce.

Nejstarší písemná zmínka o hře *go* pochází ze 6. století př. n. l. z díla samotného Konfucia. První dochovaný text věnovaný pouze hře *go* je z 1. století n. l. A konečně, nejstarší dochovaný záznam partie *go* pochází zhruba z roku 250 n. l.

⁷⁴ Hra *go*. *Hra go* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://hra-go.cz/>

V 7. a 8. století se go spolu s čínským uměním a vědomostmi dostává do Japonska. Zde se šíří především mezi samuraji a buddhistickými mnichy. V druhé polovině 16. století se go dostává do přízně tehdejších vládců Japonska, kteří jsou sami nadšenými hráči. Kolem roku 1600 díky tomu vznikají čtyři školy go, které jsou podporované vládou. Začíná zlatá éra hry go. Každá škola má několik desítek hráčů, kteří se věnují pouze zdokonalování se ve hře go. Hráči mezi sebou hrají zápasy. Mnozí jsou pro svoje umění dodnes velmi uctíváni. Minimálně polovina z nejlepších hráčů všech dob pochází právě z tohoto období. Japonsko se na dlouho stává vůdčí zemí v hráčském světě hry go.

Na přelomu 19. a 20. století školy postupně zanikají. Go se však hraje dál. V roce 1924 je založena Japonská asociace go. Organizují se první profesionální zápasy a turnaje. Ty jsou zprvu sponzorované především novinami, které za to získávají právo přinášet svým čtenářům reportáže z turnajů. V dalších desetiletích se přidávají i televizní stanice a různé firmy.

V druhé polovině 20. století se profesionální go postupně šíří také do Koreje, Číny a částečně také do některých dalších východoasijských zemí. Zvláště v Koreji se go stává velice populárním a od druhé poloviny 90. let 20. století především mladí korejští hráči dominují mezinárodnímu go.

Mimo východní Asii se go začalo šířit až v 19. století, přestože první zmínky najdeme již na přelomu 16. a 17. století. Do USA ho přivezli kolem roku 1850 čínští přistěhovalci. Tehdy se však ještě výrazněji nedostalo mimo jejich komunitu. To se podařilo až německému inženýrovi Oskaru Korscheltovi, který v letech 1875-1884 pobýval v Japonsku. V roce 1880 publikoval první článek o go v německém tisku. V roce 1884 pak vydal knihu s názvem Hra go. Na americkém kontinentě byl průkopníkem go vynikající meziválečný šachista Edward Lasker. Ten byl původem z Německa a o go se dověděl právě díky Korscheltovi.

Do většího podvědomí mimo východní Asii se však go dostává až v druhé polovině 20. století. Přesto se evropští a američtí hráči nemohou svojí silou stále ještě rovnat Asijcům. Mnozí z nich už studovali go v Japonsku, Koreji nebo Číně a někteří z nich se zde dokonce stali profesionálními hráči.

Na našem území bylo několik hráčů zřejmě již před první světovou válkou. Svědčí o tom záznam, že tu bylo několik předplatitelů v Rakousku vydávaného časopisu o go, který vycházel v letech 1909-10. V češtině pravidla go poprvé údajně vyšla ve 30. letech 20. století. Pravidelně se však go u nás začalo hrát až na začátku 60. let.⁷⁵

O hře go se v historii dozvídáme i z mnoha ilustrací, maleb nebo jsou hry stále nalézány v archeologických vykopávkách.



(Obr.12 – Žena hrající go, Dynastie Tang)



(Obr.12 Příběh z Genji, 12. stol.)



(Obr.13 – Hrací plocha pro hru go, Kubo Shunman, 19. století)

⁷⁵ Historie. *Hra go* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://hra-go.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=48&Itemid=55

1.7.2 Antika

Díky římským expanzím a dobovačné politice se Římané (zejména obchodníci a vojáci) dostávali do úzkého kontaktu s celou řadou dalších civilizací, říší a kmenů. Častý kontakt s dalšími kulturami také neuvěřitelně přispěl k rozvoji a rozšíření do té doby neznámých her po celém území Římské říše a samozřejmě také všude tam, kam vkročily legie Říma. A protože boje či obchody samotné vyžadovaly jen zlomek času, který člověk na cestách trávil, bylo potřeba poohlédnout se po nějakém rozptýlení a zábavě k ukrácení dlouhé chvíle. Vzhledem k rychlosti cestování v té době byly dlouhé chvíle opravdu dlouhé a hry představovaly jednu z relativně nenásilných možností jak se zabavit, narozdíl od debat o náboženství, bojích či politice. Další možnosti zahrnují válčení, alkohol a sex. Na rozdíl od hraní ale boj, alkohol i sex vydrží člověk jen omezenou dobu.⁷⁶

V oblibě byly zejména hry určené vojákům, stratégům a taktikům (velitelům) a to samozřejmě především hry hazardního typu. Hrací desky, a některé opravdu velké, se nám dochovaly dodnes - např. masivní kamenná hrací deska pro hru *Duodecim Scripta* z Efezu (dnešní Turecko) pocházející z 1. stol. př.n.l.⁷⁷(Obr.15)



(Obr.15 – Hra *Duodecim Scripta* z Efezu)

Deskové hry byly nepochybně velkou součástí římského života. Hra byla v mnoha případech zrcadlem řecko-římských kulturních tradic, interakcí a výrazů. Rytiny hracích plánů nalézáme běžně u silnic, na starých sochách, v různých částech a oblastech města. Hrací desky byly také zabudovány do veřejných a soukromých prostor mnoha středomořských měst. O jejich důležitosti svědčí nadpisy v okolí her.

⁷⁶ Římské deskové hry – Kolovrat Kolovrat. *Kolovrat - pohanský on-line magazín Kolovrat* [online]. Copyright © 2014.Design by [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

⁷⁷ Římské deskové hry – Kolovrat Kolovrat. *Kolovrat - pohanský on-line magazín Kolovrat* [online]. Copyright © 2014.Design by [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

Okolo her se také často nachází mnoho zlověstných slov, která pravděpodobně zaznívala během hry.

Rytiny her a nápisů, které nám umožňují nahlédnout do toho, jak byly kombinovány textové a hráčské aktivity. Hra tabula z fóra Timgaðu nám například dává představu o zábavných hrách a aktivitách ve městě a okolí.⁷⁸(Obr.16)

Další hrací deska byla například nalezena v Říme ve Forum Romanum. Hrací deska, která byla vyrytá do schodu byla určena ke hře Latrunculi.⁷⁹ Hru vyrytou do schodu můžeme najít i v athénské Akropolis. Zde se jedná o hru Mlýnek.⁸⁰(Obr.17)



(Obr.16 – Tabula, Fórum Timgaðu)



(Obr. 17 – Latrunculi, Forum Romanum)

O zobrazování stolních her na nádobách se můžeme přesvědčit například na římské amfoře, které je zdobena černofigurovými motivy, na kterých je vyobrazen Achilles a Ajax, kteří proti sobě hrají hru během válečného tažení. Ukázka tohoto skvostného díla nás jen utvrzuje v tom, že fresky a nástěnné malby nejsou jediným nositelem informací o deskových hrách z dob před Kristem.⁸¹(Obr. 18)



(Obr. 18 – Černofigurové motivy na amfoře)

⁷⁸ Let the Snorter Be Covered in Soot': Ancient Board Game Inscriptions – History From Below . *History From Below – Musings on Daily Life in the Ancient and Early Medieval Mediterranean By Sarah E. Bond* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://sarahemilybond.com/2015/03/30/let-the-snorter-be-covered-in-soot-ancient-board-game-inscriptions/>

⁷⁹ LANCINI, Gambling and Cheating in Ancient Rome, 1892

⁸⁰ KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her.Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci[online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010,47(16), 5-7 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

⁸¹ Greek Art & Architecture: Archaic Black-Figure Pottery: Exekias, Achilles and Ajax. *Christopher L.C.E. Witcombe* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://arthistoryresources.net/greek-art-archaeology-2016/archaic-BF-exekias-achilles.html>

Dalším nositelem informací o deskových hrách v antických dobách jsou mozaiky, jedna taková podlahová mozaika se dnes nachází v muzeu Bardo v Tunisu. Mozaika pochází ze 3. století n.l. a ukazuje nám skupinu tří hráčů, kteří hrají kostky. Mozaika byla původně umístěna v jídelně El Jem v Tunisku.⁸² (Obr.19)

Další významné místo, kde můžeme nalézt fresky zobrazující deskové hry jsou na Krétě v na stěnách paláce Knóssos, které jsou datované kolem roku 1500 př.n.l. Řekové i Římané mnoho her převzali od Arabů či Egyptanů.⁸³

Kromě toho tu máme ještě římskou verzi prastaré hry zvanou *Tres lineatae* a její kulatou variantu zvanou *Rota*. Hranatá Tres se nám dochovala vyrytá např. na terakotové dlaždici ze Súsy v Tunisu. Súsa je přístavní město v dnešním Tunisu na severoafrickém pobřeží Středozemního moře. (Obr.20)⁸⁴



(Obr.19 – Mozaika, Bardo, Tunis)



(Obr.20. – Tres lineatae, Súsy, Tunis)

Určitě nezapomeňme poukázat také na významný reliéf, který zobrazuje dva muže, kteří hrají hru tabula. Tabula je desková hra, která se poprvé objevuje v Římě kolem 6. století. Podle legendy ji vymyslel řecký voják během Trojské války jménem *Alea*. Alea znamená hrací kostka. První zmínky o této hře pochází z 5. stol. n.l. V této hře je kladen velký důraz na náhodu a hazard. Z antického Říma se poté rozšiřovala do světa, kde ji můžeme znát pod názvy jako backgammon, tavlí nebo jako vrhcáby. Zatímco u Vrhcábů postupují hráči se svými kameny „proti“ sobě a začínají na

⁸² Let the Snorter Be Covered in Soot': Ancient Board Game Inscriptions – History From Below . *History From Below – Musings on Daily Life in the Ancient and Early Medieval Mediterranean* By Sarah E. Bond [online]. Dostupné z: <https://sarahemilybond.com/2015/03/30/let-the-snorter-be-covered-in-soot-ancient-board-game-inscriptions/>

⁸³ MRÁZEK, Ivan, Drahé kameny starověkých civilizací, 2013, s. 188

⁸⁴ Římské deskové hry – Kolovrat. *Kolovrat - pohanský on-line magazín Kolovrat* [online]. Copyright © 2014.Design by [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

opačných stranách desky, u tabuly postupují „spolu“ - první pole jsou shodná pro oba hráče.⁸⁵

Vyobrazení stolních her zdobily stěny jednotlivých místností římských domů jako součást dekoračních pásů zachycujících scény z každodenního života. Fresky bývají doplněny textem, volně umístěným nad hlavami aktérů, čímž vytvářejí jakési nástěnné „komiksy“. U některých výjevů lze předpokládat, že na sebe chronologicky navazují, jiné stojí zcela samostatně. Podle Clarka tento druh tzv. *arte plebea* vznikl na přání majitele daného podniku, aby tím zpříjemnil pobyt svým hostům a pobavil je groteskností vyobrazených situací.⁸⁶

Hospodské nástěnné malby a mozaiky pocházející z římských provincií zachycují jako hráče deskových her pouze muže. Ženy jsou vyobrazeny pouze v souvislosti s astragaly, které byly spojovány s bohyní Afrodity či Venuší. Vzhledem k jejich věšteckému využití mladé dívky házely astragaly, aby tak vložily svůj život do rukou náhody a zjistily svůj osud. Na astragaly se pohlíželo jako na nevinnou dětskou hru, zatímco *duodecim scripta* či bitevní hry typu *latrunculi* byly určené pro muže jakožto zkušené válečníky a strategy. Literární prameny se o ženách v souvislosti s hazardními hrami nevyjadřují.⁸⁷

S velkým množstvím zchovalých antických fresek se nachází informace o stolních hrách v italských Pompejích. V roce 79 n. l. bylo město zničeno výbuchem sopky Vesuv a zakonzervováno. Znovuobjevení tohoto města způsobilo kulturní šok. Díky konzervaci popelem se zachovalo velké množství fresek a nástěnných maleb, které nám ukazují život tehdejších obyvatel města Pompeje. Na freskách častokrát nalézáme i zobrazení deskových her. Můžeme zde například několik fresek, kde jsou vyobrazeni lidé, kteří hrají kostky. Hry se v antických městech, soudě podle fresek vyobrazující osoby hrající společenské hry, těšily velké oblibě, proto je nalézáme i na mnoha dalších místech.⁸⁸

Nástěnná malba ve 4. pompejském stylu je součástí souvislého pásu, na kterém

⁸⁵ Římské deskové hry. *PAGANIA-pohanský obchod* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.pagania.cz/clanky-1/rimske-deskove-hry/>

⁸⁶ CLARKE, J. R. 1988/9: Look who's laughing: Humor in tavern painting as index of class and acculturation. *Memoirs of the American Academy in Rome* 43, 27–48.

⁸⁷ LANCIANI, R. 1892: Gambling and Cheating in Ancient Rome. *North American Review* 155, 7–105.

⁸⁸ DRDA, Jan, Život ve stínu Vesuvu, 2000,

jsou vyobrazeny čtyři scény z hospodského života. Třetí scéna zachycuje dva muže, kteří sedí naproti sobě na stoličkách a na kolenou mají položenou hrací desku. Muž vlevo drží v pozdvihnuté levici *fritillus* a nad jeho hlavou je latinské slovo *EXSI*, obvykle překládané jako „vyhrál jsem.“ Vzhledem k předpokládané povaze hry jako *XII scripta*, při níž bylo cílem dostat z hrací desky všechny své kameny, by se toto slovo dalo doslova přeložit také jako „vyšel jsem“. Druhý muž prstem pravé ruky ukazuje na hrací plochu a upozorňuje svého soupeře na jeho nepozornost slovy *NON TRIA DUAS EST*, tedy ve smyslu „nehodil jsi tři ale dva“. Předpokládá se, že tato scéna pokračuje ve čtvrtém obraze, kde se dva muži perou a třetí muž (zřejmě majitel podniku nebo pověřený otrok) je napomíná, aby šli ven, pokud se chtějí bít. Vzhledem ke špatnému stavu této fresky nelze s jistotou určit, zda se jedná o hráče z předchozího výjevu nebo samostatné stojící obraz.⁸⁹



(Obr. 21 – Freska zobrazující hru, Pompeje)



(Obr. 22 – Freska zobrazující hru, Pompeje)

Hazard

Záliba v hazardních hrách přetrvává s neobyčejnou životností dokonce i v průmyslové civilizaci, založené na úctě k práci. Hazardní hry totiž nabízejí přesně protikladné k získání peněz; jde o "fascinaci možností získat ve velkém, bez námahy a rázem". Odtud plyne svůdnost loterií, kasin, dostihových či fotbalových sázkových kanceláří. Místo trpělivé námahy, která vynáší málo, ale jistě, nabízí hazard přelud okamžitě nabytého jmění, náhle získaného volného času, hojnosti a přepychu. Pro většinu lidí, kteří těžce pracují, aniž přitom příliš zvětší blahobyt svých blízkých, se šance na velkou výhru jeví jako jediná možnost dostat se z někdy ponižujících

⁸⁹ CLARKE J. R., 1988/9, s. 33.

či ubohých životních podmínek. Hra je výsměchem práci a konkurenční nabídkou, která může, alespoň v určitých případech, nabýt natolik velkou důležitost, že předurčí zčásti životní styl celé společnosti.⁹⁰

Na Dálném východě se první zmínky o hazardních hrách začínají objevovat zhruba v 7. století před Kristem. Zatímco Mezopotámie, jež se rozkládala na území dnešního Iráku, Sýrie, Turecka a Iránu, dala vzniknout hře podobné dnešnímu backgammonu neboli vrhcábám, starověcí Peršané nejvíce holdovali hře v kostky. Tato hra se později rozšířila i do zbytku tehdejšího světa. Hraním kostek si krátili čas například řeční vojáci. Kultura her později pronikla dále do říše římské do dalšího⁹¹

Později pro katolickou církev byly stolní hry, a hlavně hrací karty něco neslýchaného a nanejvýš pochybného. Kazily morálku, podporovaly chamtivost, odváděly ducha od víry etc. Proto církev karty označovala za "d'áblový obrázky" a v dobách vrcholné Inkvizice hořely často na hranicích kromě „čarodějnic“ i karty, jakožto „zavrženíhodný krám“. Do potlačování her vstupovali i fanatičtí mniši. Jedním z nejznámějších případů byl florentský dominikán Girolamo Savonarola (1452-1498). Pronásledovali nejen hráče, nýbrž i výrobce karet. Postupně byl v evropských zemích zákaz karetních her úředně sjednocován a jejich provozování bylo povolováno výlučně v kasinech, na které dohlížela státní moc. První takové kasino vzniklo v Bruggách v Nizozemsku v roce 1441. Z kasin pak těžily státní pokladny, jelikož byly postupně zaváděny daně z karetních her. Dokonce i islámská kultura holdovala hazardu, o čemž svědčí záznamy už z roku 1400, kdy sám dědic tureckého trůnu vyhrál v kartách velkou sumu peněz. Karty, kostky i vrhcáby se běžně hrály na dvoře osmanských panovníků.⁹²

⁹⁰ CAILLOIS, *Hry a lidé*, 1998, s. 161

⁹¹ Původ a historie hazardních her | Encyklopedie-Hazardu.cz. *Encyklopedie-Hazardu.cz | Casino a hrací automaty | Poker a ruleta* [online]. Copyright © [cit. 17.06.2020]. Dostupné z: https://www.encyklopediehazardu.cz/rubriky/legislativa-a-historie/puvod-a-historie-hazardnich-her_6.html

⁹² CAILLOS, *Hry a lidé*, 1998, s. 161

1.7.3 Stolní hry ve výtvarném umění v období středověku

Přestože církev hrám nepřála, došlo ve středověku k velkému rozmachu stolních a společenských her. Hrály se deskové hry, kostky, ale také karty. Byly to právě křížové výpravy do Svaté země, díky nimž se do Evropy dostávají deskové hry. První zmínku o kořisti ve formě stolní hry datujeme již do roku 1099 v Itálii. Další zlom týkající se stolních her ve středověku, je také v tom, že začala být sepsována pravidla her, které byly do té doby předávány pouze ústně. Hrály se zpočátku především ve šlechtických sídlech, později se i přes zákazy, které je možno dodnes najít ve starých městských výnosech i zemských zákonech, rozšířily do měst a na venkov.

Ve středověku měly hry v Evropě špatnou pověst, hlavně tedy ty hazardní. Většina her se hrála o peníze. Tudíž byla v rozporu s katolickým učením o chudobě a nezištnosti. a to i světskou mocí, která v hazardních hrách spatřovala plýtvání časem, který by mohl být využit k něčemu užitečnějšímu. Církev od pravých křesťanů očekávala, že budou věnovat volný čas po práci náboženskému životu, modlitbám a rozjímání. Hry připadaly kněžím jako marnotratné utrácení volného času. Ve starých městských výnosech i zemských zákonech můžeme také narazit na zákazy kostkových nebo karetních her nebo také kuželek. Všechno horlení proti hrám se však míjelo účinkem. Hry byly předmětem kritiky i různých církevních kazatelů a mravokárců, jako například Jana Husa, Milíče z Kroměříže nebo Petra Chelčického⁹³. Nejstarší zmínka o hraní karet pochází právě od Petra Chelčického v Postile ze začátku 15. století, kdy autor horlí: *“Neslušíte se na vás, páni, v šachy, vrhcáby neb v karty hráti.”*⁹⁴ Zákazy a nařízení jsou také známy od císaře Karla IV., či císaře Zikmunda.⁹⁵ Snad nejlépe to vystihuje úryvek z Fabriciových Mravních naučení:

*„Mnohý praví: Já bych se rád u večer pánu Bohu modlil, ale sotva dokleknu, hned se mnou lomcuje sen. Proč ale pak po celodenní těžké práci může celou noc v karty hráti?“*⁹⁶

Král Richard Lví Srdce (1157-1199) zakázal neurozeným hrát hazardní hry a prohrát v nich více než 20 šilinků denně. Francouzský král Ludvík XII. (1462-1515)

⁹³ HALZBAUER, Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů 1992, 433

⁹⁴ SVOBODA, T. a kol. Oficiální pravidla karetních her. 2002

⁹⁵ HALZBAUER, Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů 1992, 433

⁹⁶ FABRICIO, Mravní naučení, 1761

se také pokusil vyhostit hazardní hry ze svého království, avšak bezúspěšně. V roce 1526 anglický kardinál Thomas Wolsey (1471-1530) rozkázal spálit všechny deskové hry. Díky této skutečnosti se lze domnívat, že deskové hry tak získaly svůj skládací herní plán, který v případě kontroly umožnil hru rychle složit a diskrétně ji vydávat za knihu, popřípadě někam rychle schovat.

Hry měly pro člověka zvláštní význam, dávaly mu zapomenout na drinu všedního života a vnášely do šedivého života vzruch, radost a osvěžení. Osvícení duchové to věděli a bránili dobré hry před paušálním zatracováním.⁹⁷

Nejčastější hrou středověku byly kostky. Hra měla velký společenský vliv. Byla to nejjednodušší forma hry, ve které o úspěchu rozhodovalo pouze štěstí, není k ní potřeba žádného strategického myšlení. Díky své jednoduchosti a nepochybně malé ceně pronikly i do nejnižších vrstev, kde byly velmi oblíbené. Vznikla dokonce i profese výrobců kostek, která měla i svůj vlastní cech.⁹⁸ Další velice oblíbenou středověkou hrou byly například vrhcáby.

Hry se začaly postupně promítat do oblasti umění i jako lidská činnost zasahující do architektury. V Anglii se stala velice populární hra Mlým. V Anglii byly nalezeny vyřezané desky hry mlýnek do sedadel v katedrálách Canterbury, Gloucesteru, Norwichi, Salisbury a Westminster Abbey. Na těchto deskách bylo místo pro kameny označeno dírami namísto čar, odtud hra dostala jméno "*nine holes*" (*devět děr*). Další herní deska se našla vyřezaná na spodku pilíře v katedrále v Chesteru.⁹⁹ O tomto pronikání her do architektury jsme se bavili v předchozích kapitolách viz. Antika – Forum Romanum etc.¹⁰⁰

Ve středověku se také začínají objevovat psaná pravidla her. Pravidla byla do té doby většinou předávána pouze ústně. O velkém vlivu a nezastupitelné úloze ve společnosti, kterou společenské hry měly, svědčí hojné zmínky v dobové literatuře. Hnefatafl (norská stolní desková hra) zmiňují i staré severské ságy a básně. Různé stolní hry jsou zase zmiňovány v *Písni o Rolandovi*, v básních Karla I. z Orleánu

⁹⁷ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 145, ISBN -80-204-0188-1

⁹⁸ LINC, Míla, Středověký svět 2, Praha, 2009, Straky na vrbě, ISBN 978-80-87364-05-5

⁹⁹ Návod, pravidla hra Mlým-Společenské hry. *Společenské stolní hry, deskové a stolní hry* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.spolecenske-stolni-hry.cz/navody-ke-spolecenskym-hram/mlyn.php>

¹⁰⁰ LANCIANI 1892, Gambling and Cheating in Ancient Rome

(1394-1465), v *Gargantuovi* od Françoise Rabelaise (1494-1553) a další literatuře středověku.¹⁰¹

Hra Mlým se objevuje i v Shakespearově díle ze 16. století, *Sen noci svatojánské* (*Akt II, 1. scéna*), Titania si zde stěžuje, že už se tato hra dlouho nehraje.¹⁰²

Ze středověku pochází jeden z nejdůležitějších a nejstarších dokumentů o hrách je "Kniha her" s názvem Libro de Juegos z roku 1283 napsaná na příkaz kastilského krále Alfonse X.¹⁰³

¹⁰¹ LINC, Míla, Středověký svět 2, 2009

¹⁰² Návod, pravidla hra Mlým-Společenské hry. *Společenské stolní hry, deskové a stolní hry* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.spolecenske-stolni-hry.cz/navody-ke-spolecenskym-hram/mlyn.php>

¹⁰³ ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, 1991, s. 10

1.7.3.1 Libro de Juegos

Do Evropy se ve středověku dostávala většina společenských her z oblasti Indie, Persie a Číny. Například jednou z her popsaných v *Libro de juegos* byla i indická *Pachisi*, jejíž vznik je datován do období mezi 400 a 600 n. l. Pachisi byla předchůdcem dnešní hry Člověče nezlob se.

Tento středověký rukopis nám podává svědectví o stolních hrách, které se hrály během středověku na evropském kontinentu, respektive ve Španělsku, odkud rukopis také pochází. Již název nám napovídá, že kniha pojednává o stolních hrách, *Libro de los juegos* v překladu znamená „*Kniha her*“. Rukopis byl napsán mezi lety 1251–1283 na žádost kastilského krále Alfonse X., díky němuž můžeme také dílo znát pod názvem *Alfonský rukopis*.

Kniha má 98 stran a obsahuje 150 iluminací čtrnácti společenských her. Jsou to například kostky, vrhcáby nebo šachy, jež se do Evropy dostaly kolem 10. století našeho letopočtu z Persie. Tato kniha obsahuje nejstarší známá pravidla a popis některých her.

Obsah knihy je založen na logických vývodech i na hazardu. *Libro de los Juegos* pojednává zejména o různých možných kombinacích v jednotlivých hrách, nastoluje problémy remízy, a tak podobně – například u hry v šachy je popsáno více než sto problémů a variant, které mohou ve hře nastat. Snad kvůli středověkému nahlížení na společenské hry je *Libro de los Juegos* opravdový unikát – nejen ve svém pohledu na hry, ale také materiálně. Dnes existuje pouze jeden jediný exemplář tohoto rukopisu.

Kniha poskytuje nejstarší popis vybraných her. Zajímavé je, že na hry není v závěru knihy nahlíženo z hlediska společenského či morálního, ale astronomické či astrologické úrovně. Naopak knižní ilustrace nám odhalují bohatou kulturní, sociální a náboženskou složitost.

Miniatury v rukopisu se liší dle toho, zda jsou poloviční či celostránkové. Miniatury, které jsou poloviční povětšinou zabírají horní stranu folia, a jejich funkce slouží jako vysvětlivky, které čtenáři, a tedy potenciálnímu hráči vysvětlují „problém“ hry, který je rozebrán v textu na druhé polovině stránky. Tento způsob zobrazování můžeme vidět v první části rukopisu. V další části se setkáváme spíše i ilustracemi

celostránkovými jež jsou doplněny textem na druhé stránce. Význam miniaturních velikostí je přikládán ke změně autorů rukopisu, jež se na knize podíleli.¹⁰⁴



(Obr.23 – Ukázka z knihy Libro de Juegos I.)

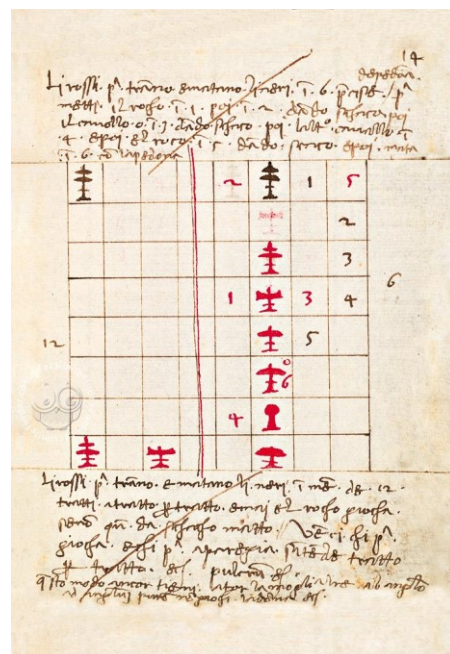


(Obr.24 – Ukázka z knihy Libro de Juegos II.)



(Obr.25 – Ukázka z knihy Libro de Juegos III.)

Další kniha, kterou je nutné zmínit, je kniha s názvem *De ludo scachorum*, jejímž autorem je Jacob de Cessolis, byla sepsaná okolo roku 1300. Jedná se vlastně o cyklus kázání, kde jsou vztahy v tehdejší společnosti vysvětlovány na příkladu šachové hry. Přes svůj zřetelně moralizující záměr vysvětluje také podrobně šachová pravidla tak jak byla známa na přelomu 13. a 14. století a stala se tak cenným pramenem poznání historie šachové hry. O popularitě této knihy svědčí to, že ještě během 14. století byla původní latinská verze přeložena do katalánštiny, vlámsštiny, angličtiny francouzštiny němčiny a italštiny. Ovlivnila mimo jiné i tvorbu českého myslitele Tomáše Štítného. Kniha je doplněna dřevorytovými ilustracemi, na kterých můžeme vidět šachovnici.¹⁰⁵



(Obr.26 – *De ludo scachorum*)

¹⁰⁴ Libro de los juegos - Wikipedia. [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos

¹⁰⁵ Edo Historical Chess Ratings [online]. Dostupné z: <http://www.edochess.ca/batgirl/Cessolis.html>

Herní plán deskových her, figurky nebo samotné hry začali vyobrazovat ve svých dílech i středověcí umělci. Zmínit můžeme například holandského malíře **Hieronyma Bosche**. V jeho slavném triptychu *Zahrada pozemských rozkoší*, můžeme vidět vyobrazení hracího plánu a figurek, a to v pravém panelu tohoto triptychu, který znázorňuje Peklo. Jedna část tohoto panelu je celá věnována hazardu a hazardním hrám. Tuto část můžeme popsat jako „mučení a vrhcáby“. Vidíme zde ďábelské stvoření, které nad hlavou drží hrací plochu vrhcábů. Ďábelské postavy hazardují se svými oběťmi, stejně jako oni hazardovali v životě. Kromě vrhcábové hrací plochy zde vidíme také několik hracích kostek. (Obr.27) Jednu ve větší podobě vidíme na hlavě trpící ženy.¹⁰⁶ Tuto tematiku můžeme vidět i v jiných jeho dílech. Malba s názvem *Kejklíř*, kterou vytvořil roku 1502 je toho příkladem. Se stejnou tématikou vznikla také rytina. (Obr.28)¹⁰⁷

O Hieronymu Boschovi se mohou zmínit i naopak. Jeho obraz *Sedm smrtelných hříchů* byl využit jako střed hrací desky deskové hry s názvem *Cesta do Cantenbury*.¹⁰⁸



(Obr.27 - Hieronymus Bosch – *Zahrada pozemských rozkoší*, Detail, 1490-1510)



(Obr.28 – Hieronymus Bosch, *Kejklíř*, 1450)

¹⁰⁶ Hidden meanings in The Garden of Earthly Delights - BBC Culture. *BBC - Homepage* [online]. Copyright © 2020 BBC. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20160809-hidden-meanings-in-the-garden-of-earthly-delights>

¹⁰⁷ The Conjuror (painting) - Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjuror_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjuror_(painting))

¹⁰⁸ The Road to Canterbury | Board Game | BoardGameGeek. *BoardGameGeek* | *Gaming Unplugged Since 2000* [online]. [cit. 10.06.2020] Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/96792/road-canterbury>

Středověké kamnové kachle

Své vyjádření našla hra také v uměleckém ztvárnění na českých kamnových kachlích z 15. století. Jedná se opravdu o českou zvláštnost. Kachle s motivem hráčů a her známe pouze z Čech a vzácně z Moravy. Nejbližší příbuzné motivy kamnových kachlů známe pak až ze 16. století ze Švýcarska a Tyrolska a ze 17. století z Ruska.¹⁰⁹

Na kachle s motivem hráčů upozornil již ve druhé polovině 19. století B. Matějka v Památkách archeologických. Neuvádí zde však ani bližší popis ani lokalitu, kde byly nalezeny. Zmiňuje se pouze, že se jedná o "hráče, někdy se rvoucí".

Ve vyobrazení na kachlích se jedná v zásadě o tři typy her: vrhcáby (*tric-trac*, *lurč*, *backgammon atd.*), obyčejnou hru v kostky a hru ovčinec ("na vlka", "vlk a psi", "liška a husy", apod.). Zatímco hra vrhcáby je zastoupena celou škálou různých nálezů z mnoha lokalit, pro další dvě máme zatím k dispozici pouze po jednom kachli.

U kachlů s hráči vrhcábů se jedná o motiv dvou, výjimečně v jednom případě snad i čtyř hráčů. Ti, buď pokojně sedí u hry, nebo mezi nimi právě probíhá konflikt, který graduje až k použití zbraní. Pravidelnou součástí výjevu je hrací stůl, na něm položená hrací deska, několik žetonů a dvě, nebo tři kostky. Neopominutelnou rekvizitou většiny výjevů je také korbel, a to buď stojící nebo převrhnutý. Pokojně hrající hráči tvoří v kolekci výjevů naprostou menšinu. Jedná se vlastně pouze o jeden kachel pocházející z hradu Lipnice. Na ostatních zobrazeních je již vidět spor v různém stupni eskalace. Na kachli, která pochází z Opočna pak leží na zemi dvě hrací kostky.

Za zmínku stojí také zlomek kachle z Polné, kde sice nelze rozeznat žádné zbraně, ale lze z něho snad dovodit účast čtyř hráčů. To by snad mohlo souviset se zmínkou u Erasma Rotterdamského¹¹⁰, který udává, že hráč si mohl (pokud nebyl fyzicky schopen hry) za sebe najmout náhradníka k vrhání kostek.

Další motiv, "hra v kostky", je zastoupen pouze jediným exemplářem. Kachel byl nalezen v Brně a zobrazuje rvačku dvou mužů nad stolem, na kterém lze při troše dobré vůle najít kalíšek na vrhání kostek; jiná interpretace tohoto motivuje: "*Rvačka v krčmě*".

¹⁰⁹ Halzbauer, Zdeněk, Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, s. 436

¹¹⁰ Erasmus Rotterdamský 1985, 62

U hry ovčinec se jedná opět o jediný kachel nalezený tentokrát v Praze. Kromě hracího plánu obsahuje výjev ještě dva kulaté hrací kameny a motiv jelena a ptáka. V literatuře se vyskytlo několik teorií o významu těchto motivů, z nichž zatím poslední (a při současné úrovni poznání nejakceptovatelnější) je teorie Zdeňka Halzbauera, který ve zobrazování vrhcábníků a jejich konfliktů, tedy dvou činností církví naprosto zavrhovaných, vidí neustálé připomínání a varování uživatelů kamen před světskými hříchy. Halzbauer uvádí k roku 1985 přes 120 exemplářů pocházejících z více než třiceti lokalit v Čechách a na Moravě¹¹¹.



Obr.29 – Ukázka gotické kachle s hráči vrhcábů)

¹¹¹ Halzbauer, Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, s. 421

1.7.4 Stolní hry ve výtvarném umění v období novověku

Jedním z prvních, kteří pochopili účinek hry, byl Jan Amos Komenský. Zastával se nejen šachů, které měly mezi ostatními hrami výjimečné postavení, ale i vrhcábů. Jejich obrázek dokonce zařadil do Světa v obrazech, učebnice, která měla děti seznámit s nejběžnějšími předměty denního života.¹¹²

Rozsáhlé dílo **Pietra Bruegela**, které se často zaměřuje na žánrové scény a zobrazuje světské náměty vesnického života. Obrazy Pietra Bruegela nebyly na tehdejší dobu v souladu s estetickými pravidly. Byly to malby malované jako pocta neznámým hrdinům, svatým a panovníkům, popisovaly pocity a ukazovali všední život, ale i zábavu a volný čas obyčejného měšťana nebo člověka žijícího na venkově.¹¹³ Tou dobou se stolní hry mezi měšťany i mezi venkovany těšily velké oblibě. Je tedy správné, že nacházíme společenské a stolní hry v několika jeho obrazech. Při bližším a detailnějším průzkumu jeho rozsáhlého díla narazíme na stolní hry například v jeho obraze *Nizozemská přísloví* z roku 1557. Zde stejně jako v dalších obrazech nám nemusí být zcela jasné, kde se na obrazu hra může nacházet, jelikož námět je velice chaotický a na obraze se současně odehrává velké množství scén a událostí. Obraz symbolizuje různé idiomy. Na tomto se musíme zahledět do pravého horního rohu, kde v okně zahlédneme hráče karet, kteří hází karty z okna. Tato část obrazu představuje idiom, který v překladu znamená přibližně: „*Závisí na pádu karet neboli je to o náhodě*“.^{114, 115} (Obr.30)

Dalším obrazem, kde Bruegel zobrazuje stolní hru je *Zápas masopustu s pústem* z roku 1559. Již jen název, který směřuje k masopustu, tedy k velké veselici naznačuje, že se lidé budou bavit. K jejich zábavě nemohly chybět i společenské hry. Na tomto obrazu si můžeme povšimnout více scén, kde se hry nacházejí. V levém dolním rohu obrazu vidíme dvě osoby, které hrají kostky. Pokud posuneme zrak více doprava,

¹¹² ZAPLETAL, Miloš, Velká kniha deskových her, Praha, Mladá fronta, s. 145, ISBN -80-204-0188-1

¹¹³ Pieter Bruegel starší | ARTMUSEUM.CZ. ARTMUSEUM.CZ [online]. Copyright © 1999 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=189

¹¹⁴ Pieter Bruegel starší, Holandská přísloví, 1559 – Khanova škola. *Khanova škola* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://khanovaskola.cz/video/13/106/651-pieter-bruegel-starsi-holandska-prislovi-1559>

¹¹⁵ Documents | abart. *Persons* | abart [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://en.isabart.org/document/33720/>

vidíme zde položený balíček karet (Obr.31).¹¹⁶ Dalším obrazem jsou *Dětské hry* z roku 1560. Tento obraz zobrazuje více než 200 dětí, které hrají přes 80 různých her (Obr.32).¹¹⁷ Dalším obrazem Pietra Brueghela, kde vidíme herní plán a figurky je obraz *Triumf smrti*, který namaloval kolem roku 1562. Zobrazil v něm triumf smrti nad světskými požitky, který je symbolizován velkou armádou kostlivců, která bourá Zemi. V pozadí vidíme pustou krajinu, ve které se konají scény ničení. V popředí a detailních částech obrazu můžeme následně vidět různé výjevy, narušované vpádem kostlivců. V jednom z detailů, kterého si můžeme povšimnout v pravé dolní části tohoto obrazu vidíme děsivé Bruegelovy vize o nevyhnutelnosti smrti, kdy byla večere přerušena vniknutím armády smrti. Ve tvářích lidí vidíme beznaděj z boje. Deska vrhcábů a karty byly rozptýleny kolem stolu (Obr.33).¹¹⁸



(Obr.30 – Pieter Brueghel, Nizozemská přísloví, 1559)



(Obr.31. Pieter Brueghel, Boj mezi masopustem a půstem, 1559)



(Obr.32 – Pieter Brueghel, Dětské hry, 1559-1560)



(Obr.33 – Pieter Brueghel, Triumf smrti, 1562)

¹¹⁶ The Fight Between Carnival and Lent-Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fight_Between_Carnival_and_Lent

¹¹⁷ Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators - Journal of Historians of Netherlandish Art. *Journal of Historians of Netherlandish Art* - [online]. Copyright © 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://jhna.org/articles/homo-ludens-pieter-bruegels-childrens-games-humanist-educators/>

¹¹⁸ The Triumph of Death-Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Triumph_of_Death

Hlavními autory žánrové malby, pocházející z Nizozemska, jsou bratři **David Teniers ml.** a **Abraham Teniers**. I v jejich dílech můžeme vidět opakující se motivy hráčů. Motivy často opakovali, několikrát v jejich portfoliu můžeme vidět hráče karet, šachu či vrhcábů (Obr.34). Abraham Teniers je ve svém díle specifický tím, že nahrazuje lidské postavy zvířecími. To můžeme vidět i v jeho dílech s názvem *Opice hrají karty*, kde vyobrazil opice, které se oddávají karetní hře (Obr.35). Podobný motiv můžeme vidět i na dalších jeho dílech. Kromě toho se zajímal i o žánr zpěvu, kde také zvířata humorně personifikoval.¹¹⁹



(Obr.34 – Denis Teniers, *Hráči vrhcábů*, 1640)



(Obr.35 – Abraham Teniers – *Opice hrají karty*, 17. století)

V Belgii najdeme zástupce tohoto žánru v malíři **Theodooru Romboutsovi**. Vlámský malíř, který tvořil v 1. polovině 17. století, proslul svými „caravaggiovskými“ žánrovými scénami. V jeho dílech hojně nalézáme společnost, která se oddává společenským hrám. Nezaměřuje se pouze na jednu hru, ale jeho výběr je rozmanitější. V jeho dílech můžeme vidět vyobrazené například různé druhy karetních her nebo vrhcáby. Ve svých dílech většinou zachycuje onen akt hry, kdy jsou kolem stolu veselící se lidé oddávající se hrám a jiným bujarým radovánkám, které hry doprovázejí. Tyto scény zachycují obrazy jako například *Hráči karet a kuřáci* z roku 1635 (Obr.36), *Hráči Backgammonu* z roku 1634 (Obr.37) nebo *Hráči vrhcábů bojují o karty*, který

¹¹⁹ Card playing monkeys by Abraham Teniers on artnet. *Buy, Sell, and Research Contemporary Art Online: artnet* [online]. Copyright ©2020 Artnet Worldwide Corporation. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/abraham-teniers/card-playing-monkeys-QfwuJmXgKiTMB5Q-dlDs-g2>

maloval mezi lety 1620-1629 a mnoho dalších.^{120, 121}

Kromě těchto bujarých scén můžeme v jeho díle najít i portrét hráče karet s názvem *Hráč karet s kartami v ruce*. V jeho tvorbě se často objevují témata sedmi smrtelných hříchů. Ve svém obraze *Boj o karty* symbolicky zobrazuje smrtelný hřích hněvu. Moralizující zobrazení hněvu jako smrtícího hříchu bylo v severském umění tradicí.¹²²



(Obr.36 – Theodoor Rombouts, *Hráči karet a kuřáci*, 1635)



(Obr.37 – Theodoore Rombouts, *Hráči backgammonu*, 1634)

Zobrazení stolních her v umění nevidíme pouze v dílech zaalpských malířů, ale také u italských mistrů. Jeden z významných umělců, který často zařazoval stolní hry do svých děl, byl například barokní italský malíř **Caravaggio**. Zaměříme se například na obraz *Hráči karet*. Obraz namaloval kolem roku 1594. Na tomto obraze se hráči účastní karetní hry s názvem *Primero*, což považujeme za předchůdce pokeru. Na obraze můžeme vidět karetní podvod. Starší muž signuje svému spolupachateli karty jeho spoluhráče. Mladík, který využívá rady svého spolupachatele, má za pasem zastrčené skryté karty. Caravaggio nepovažoval toto téma za karikaturu zlovyku, nýbrž zde chtěl vyobrazit interakci gest a pohledů, které evokují drama klamů a ztracenou nevinost (Obr.38).¹²³

¹²⁰ Agnews Gallery [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.agnewsgallery.com/attachment/en/5823a4f387aa2c572af0267a/TextOneColumnWithFile/583593e5e7aa2c385cecd525>

¹²¹ The Kremer Collection. *Home - The Kremer Collection* [online]. Copyright © 2020 The Kremer Collection [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.thekremercollection.com/theodoor-rombouts/#main>

¹²² <https://artsandculture.google.com/asset/card-and-backgammon-players-fight-over-cards/fAFPOyKpYXCcw>

¹²³ The Cardsharps | Kimbell Art Museum. *Homepage | Kimbell Art Museum* [online]. Copyright ©2020 Kimbell Art Museum [cit. 14.06.2020]. Dostupné z: <https://www.kimbellart.org/collection/ap-198706>

Hráče karet můžeme vidět i v díle malíře **Georgese de La Tour**. Obraz můžeme přeložit jako *Falešný hráč karet* (Obr.39), vytvořený roku 1635. Na tomto obraze můžeme vidět dramatickou scénu plnou barevných kostýmů. Stejně jako Caravaggio vyobrazil dramatickou scénu při hře karet. V popředí si povšimneme ženy, která ukazuje prstem na muže vpravo. Vypadá to, že signuje své služce v oranžovém turbanu s pérem, aby zjistila, co má dělat. Oproti jiným La Tourovým obrazům, ve kterých jsou izolované postavy ve tmě s jedinou hořící svíčkou, v tomto obraze vidíme všudypřítomné světlo.¹²⁴ Jeho typický malířský styl, lidské postavy osvětlené svíčkou kombinovaný s hráčským tématem, můžeme vidět například v jeho obraze s názvem *Hráči kostek*, který namaloval kolem roku 1650.¹²⁵



(Obr.38 – Caravaggio, *Hráči karet*, 1594)



(Obr.39 – Georgese de La Tour, *Falešný hráč karet*, 1635)

Posledního autora, kterého si zde představíme a který vyobrazil hráče je malíř **Valentin de Boulogne**. Obraz s názvem *Hráči karet* namaloval v letech 1614-1615. I zde můžeme jako ve dvou předchozích obrazech vidět podvod. V levé části obrazu si můžeme povšimnout podvodníka, který jednomu z hráčů napovídá ve hře.¹²⁶

¹²⁴ The Cheat with the Ace of Clubs | Kimbell Art Museum. *Homepage* | *Kimbell Art Museum* [online]. Copyright ©2020 Kimbell Art Museum [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.kimbellart.org/collection/ap-198106>

¹²⁵ Preston Park Museum's most treasured painting to go on national tour - Stockton Council. *Home - Stockton Council* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.stockton.gov.uk/news/2016/september/preston-park-museum-s-most-treasured-painting-to-go-on-national-tour/>

¹²⁶ Valentine de Boulogne – The Cheats - METmuseum[online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/663467>

Tematiky hráčů karet, o kterém jsme hovořili doposud si můžeme povšimnout i v dílech mladších umělců. Například v dílech španělského umělce 18. století **Francisca Goyi**. Zde můžeme poukázat například na obraz s názvem *Hráči karet*, který namaloval v letech 1777-1778. Zde vidíme skupinu mužů hrajících karty na zemi, ve stínu markýzy zavěšené na stromě. Za skupinou hráčů vidíme další muže, kteří dávají znamení svému společníkovi a pomáhají mu k výhře (Obr.40). Francisco Goya zde používá techniku, která vyzařuje kontrastní světla a stíny, aby tak zdůraznil silný realismus této podvodné scény.¹²⁷



(Obr.40 – Francisco Goya, *Hráči karet*, 1777-1778)

¹²⁷ The Card Players - The Collection - Museo Nacional del Prado. *Museo Nacional del Prado* [online]. Copyright © The Trustees of the British Museum 1973,0120.4 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-card-players/ec62bd33-4cff-478c-bb1a-886d4cb0e340>

1.7.5 Stolní hry ve výtvarném umění v období 19. století

Umění 19. století se odklání od biblických témat a antiky a navrácí se zpět k zobrazování reality běžného člověka.

Umění 19. století využilo téma hraní karet jako žádné jiné období v dějinách.

Nejznámějším dílem, které spadá do tohoto období jsou bezesporu *Hráči karet* francouzského malíře **Paula Cézanna**. Nejedná se jen o jeden obraz, ale o celou sérii, kde můžeme vidět muže sedící u stolu a hrající karty. Cézanne namaloval pět různých verzí tohoto motivu, které se mimo jiné liší v počtu zobrazených osob.

První verze *Hráčů* zobrazuje tři zemědělce, kteří uvnitř domu hrají u stolu karty, zatímco další muž stojí v pozadí, kouří dýmku a sleduje hru. Osoby mají klidné tváře a jsou bez pohybu, takže obraz spíše připomíná zátiší. Sedící se sklánějí nad světlým stolem, u něhož každý z nich zaujímá jednu stranu; pohled na přední stranu stolu se zásuvkou zůstává volný. Na stole leží odehrané karty a dýmka. Všichni muži mají tmavé klobouky a kabáty. Prostředí je nejednoznačné: na pozadí je vidět jen světlá zeď, na níž visí další čtyři dýmky. Z pravé strany do obrazu zasahuje žlutá opona. (Obr.41)

Druhá verze. Postavy a jejich uspořádání převzal Cézanne s výjimkou drobností z předchozího obrazu. Pouze klobouk muže, který seděl proti divákovi zmizel. Vpravo za tímto hráčem malíř rozšířil skupinu o další postavu: Sedí tam tmavovlasá osoba neurčitěho pohlaví, žena nebo chlapec, s očima zavřenými nebo upřenými dolů. Stojící divák se posunul o něco dále do pozadí a zdá se, že se opírá o zeď. V horní polovině malby byly přidány další podrobnosti. Uprostřed stěny visí obraz se zlatým rámem, jehož spodní část vyčnívá do obrazu. V levém horním rohu je vidět okraj police s vázou. (Obr.42)

Poslední tři verze se značně liší od svých předchůdců. Jsou si tak vzájemně podobné, že jsou často pojednávány jako jedna verze. Umělec se zde silněji soustředil na karetní hru, snížil počet hráčů na dva, po pravé a levé straně stolu, a odebral diváky i detaily v pozadí, takže zůstává jen to podstatné: dva muži se ponořili do karetní hry. Levý kouří dýmku a je trochu lépe oblečený s hnědým kloboukem podobným cylindru s okrajem ohnutým dolů. Sedí trochu skloněn, ale více vzpřímený než jeho protějšek.

Šaty muže po pravici jsou světlejší a širší, jeho kratší klobouk má nahoru obrácený okraj. Pod oběma kabáty vystupují bílé košile. Na stole není nic než tmavá láhev vína uprostřed, která téměř splývá s pozadím. I velké světlé oblasti předchozích verzí zmizely. Stůl je načervenalé barvy, pozadí je také tmavší. Je rozostřené, ale stěna je blíže hráčům, takže zbývá menší prostor. Paletu barev ovládají okrové, šedé, hnědé a modré tóny. Nejznámějším z těchto tří mladších obrazů je nejmenší a pravděpodobně poslední. Má rozměry 47 x 56,5 cm a je vystaven v pařížském Musée d'Orsay. Historik umění Meyer Schapiro popsal tento obraz jako „*nejmonumentálnější a také nejrafinovanější*“ ze série *Hráči karet*. Formy se zde zjednodušily, styl malby je více zdrženlivý. Barevné odstíny pocházejí téměř výhradně z oblasti okru a dávají obrazu jednotný sépiový tón. Dokonce i hrací karty, v ostatních verzích jasně bílé, zde ztrácejí svou jasnost žluto-šedou příměsí a zařazují se do barevné škály díla. Kompozice obrazu se úplně vyhýbá přímkám. Deska a nohy stolu jsou stejně křivolaké jako láhev vína. Nicméně obraz nevyvolává v divákovi pocit mořské nemoci, protože každá křivá čára je vyvážena jinou. Příkladem mohou být opačně zakřivené klobouky nebo kapsy plášťů, které míří proti pažím hráčů. (Obr.43)

Paul Cézanne, vytvořil i další obrazy, které zachycují hráče karet. Tentokrát se jedná o studie samostatných osob.¹²⁸



(Obr.41 – Paul Cézanne, *Hráči karet*, 1890 -1892)



(Obr.42 – Paul Cézanne, *Hráči karet*, 1890 -1892)



(Obr.43 – Paul Cézanne, *Hráči karet*, 1892 -1899)

¹²⁸ Card Players by Cezanne (article) | Khan Academy. *Khan Academy* | Free Online Courses, Lessons & Practice [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/avant-garde-france/post-impressionism/a/cezanne-card-players>

1.7.6 Stolní hry ve výtvarném umění 20. století

Cassia Marcellus Coolidge – Série obrazů Psi hrají poker

Ve 20. století v Americe byla dokončena podoba hry poker. Předchůdcem této hry byla karetní hra *As Nas*, kterou přivezli francouzští námořníci při cestách do Persie, odtud následně putovala do Ameriky. První zmínku o pokeru najdeme v knize Joe Cowella *Strasti a slasti hazardu* z roku 1829.¹²⁹

Snad nejznámějším obrazem, alespoň na americkém kontinentu je série obrazů amerického malíře Cassia Marcellus Coolidge, který je nazýván „nejslavnějším americkým umělcem, o kterém jste nikdy neslyšeli“. Série s názvem *Psi hrají poker* je sestavená dohromady z 16 olejomaleb. Prvním obrazem, který Coolidge v této sérii vytvořil pochází z roku 1894 s názvem *Pokerové hry*. Poté co přijal zakázku od firmy na doutníky Brown & Bigelow, vytvořil sérii 16 obrazů, které byly reprodukovány jako plakáty, kalendáře a tisky. Obrazy se z větší části nesetkaly s pozitivní kritikou. Obrazy byly primárně určeny ke komerčnímu využití a jsou nejčastěji považovány jako příklad kýče. V 70. letech byly tyto obrazy velice oblíbené, měly tedy velký odbyt, dodnes jsou obrazy dostupné v různých formách. Tyto obrazy se staly terčem mnoha parafrází, a to hlavně ve filmovém či animovaném zpracování.¹³⁰



(Obr.44 – Cassius Marcellus Coolidge, *Waterloo*, 1906)

¹²⁹ Historie pokeru I-Co bylo před Texas Holdem | Poker-Arena.cz. *Poker-Arena.cz* | *poker online zdarma* | *Texas Holdem poker 2020* [online]. Copyright © [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/historie-pokeru-i-co-bylo-pred-texas-holdem_2718.html

¹³⁰ The Story Behind the "Dogs Playing Poker" Painting. *My Modern Met – The Big City That Celebrates Creative Ideas* [online]. Copyright © 2020. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/dogs-playing-poker-painting/>

Alexandra Caldera, známe především pro jeho kinetické sochy *Mobile*. Ovšem i v jeho díle, respektive v jeho litografiích nalézáme stolní hry v tomto případě hry karetní. Litografie jsou velice veselé jak svým námětem, tak i svou barevností. Černá kontura, dodává ilustracím nádech naivty a dětské hravosti. Z této série pochází například litografie s názvem *Tři hráči karet* z roku 1975.¹³¹

Kolumbijský malíř **Fernando Botero** má velice charakteristický a svébytný styl zobrazování postav ve svých obrazech. Jsou pro něj typické jednoduché formy, jemná barevnost a jakoby groteskně napučené a obézní postavy. Botero vědomě naivním stylem navozuje jakousi delikátní rovnováhu mezi humorem a kritikou společnosti a mezi uměním a politikou.¹³² Proto se v jeho dílech také hojně vyskytují náměty, které zobrazují stolní hry, často se tedy jedná o hry karetní. Toto téma můžeme například vidět v jeho malbě z roku 1991 s názvem *Hráči karet*. Zde vidíme tři hráče sedící kolem stolu, dva muži a jedna nahá žena. Botero zde kombinoval prvky z dějin umění a syntetizoval umělecké historické žánry ženské nahoty a vysoké společnosti se současnými prvky a tématy latinskoamerického života jakými jsou také karetní hry.¹³³



(Obr.45 – Alexander Calder, *Tři hráči karet*, 1971)



(Obr.46 – Fernando Botero, *Hráči karet*, 1991)

¹³¹ Three card players by Alexander Calder on artnet. *Buy, Sell, and Research Contemporary Art Online: artnet* [online]. Copyright ©2020 Artnet Worldwide Corporation. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/three-card-players-4Af5Wgj0FZe7g0MVJ4Olva2>

¹³² Fernando Botero | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=173

¹³³ Card Players by Fernando Botero - David Benrimon Fine Art. *David Benrimon Fine Art - Specializing in Fernando Botero, Pablo Picasso and Yayoi Kusama* [online]. Copyright ©2019 David Benrimon Fine Art. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.davidbenrimon.com/artists/artistworks/fernando-botero/card-players.html>

Ve 20. století nalezneme i mnoho českých autorů, v jejichž dílech můžeme nalézt stolní hry. Například i u Českého malíře, ilustrátora a spisovatele **Josefa Lada**, který je charakteristický pro svůj rukopis. I v jeho značně rozsáhlém díle můžeme nalézt hráče stolních her. Jeho žánrové obrazy k tomu přímo vybízejí. Můžeme zmínit jeho žánrové obrazy z prostředí hostinců, které ke stolním hrám přímo vybízejí, a pro které jsou tak typické. Například v jeho obraze *Sváteční hospoda*, který namaloval v roce 1943 vidíme průhled do místnosti hostince, ve které se nacházejí dva plně obsazené stoly. U pravého stolu vidíme muže, kteří se oddávají karetní hře. Můžeme pouze spekulovat o jakou karetní hru se jedná.



(Obr.47 – Josef Lada, *Sváteční hospoda*, 1932)

1.8 Zobrazení zvířat jako hráčů stolních her

V celých dějinách umění můžeme nacházet díla a scénické obrazy, kde můžeme pozorovat zvířata, která se oddávají stolním hrám. Můžeme se tedy opakovaně setkávat s malířskými náměty, kde jsou zobrazována zvířata, například kočky, opice nebo psi jako hráči her společenských, nejčastěji jako hráči šachu nebo karetních her.

S antropomorfním zobrazováním zvířat jako hráčů stolních her se můžeme setkat již ve starověkém v Egyptě. V Britském muzeu se nachází papyrus, který je datován cca 1250–1150 př. n. l. od neznámého autora. Na papyru je zobrazena satirická scéna, kde v pravé části scény figurují zvířata v roli lidí sedících na stoličkách a navzdory svým přirozeným zvířecím instinktům hrajících s největší pravděpodobností hru senet. Na papyru je vidět symbolický souboj lva a gazely, kteří místo přímého boje na život a na smrt soupeří v této hře.¹³⁴

Jedny z nejslavnějších obrazů s tímto námětem je série obrazů amerického umělce Cassia Marciusse Coolidge s názvem *Psi hrají poker*, o které jsem již hovořila výše.¹³⁵

Více typické je ale vyobrazení zvířat jako hráčů karet či šachů. Ferdinand van Kassel, který žil a tvořil v 17. století vytvořil obraz s výstižným názvem *Opice hrají vrhcáby*. Jak jsem již zmiňovala, vrhcáby jsou typickou hrou pro období, ve kterém obraz vznikl. Kromě této hry můžeme kolem opic spatřit i rozházený balíček karet.¹³⁶ Touto tematikou se zabíral ve více svých dílech, můžeme zmínit například další obraz, ve kterém můžeme vidět tematiku karetní hry. Jedná se obraz s názvem *Opice hrají karty v pokoji pro hosty*.¹³⁷

¹³⁴ Papyrus | British Museum. *British Museum* [online]. Copyright © 2020 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA10016-1

¹³⁵ The Story Behind the "Dogs Playing Poker" Painting. *My Modern Met – The Big City That Celebrates Creative Ideas* [online]. Copyright © 2020. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/dogs-playing-poker-painting/>

¹³⁶ MutualArt.com - The Web's Largest Art Information Service.. *MutualArt - Auctions, Exhibitions and Analysis for over 300,000 artists* [online]. Copyright © 2020 MutualArt Services, Inc. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.mutualart.com/Artwork/Monkeys-Playing-Backgammon/22A65D6F67316D49>

¹³⁷ MutualArt.com - The Web's Largest Art Information Service.. *MutualArt - Auctions, Exhibitions and Analysis for over 300,000 artists* [online]. Copyright © 2020 MutualArt Services, Inc. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.mutualart.com/Artwork/Monkeys-playing-cards-in-a-guardroom/7EDCEE6845F898FA>

Britská malířka Agnes Augustina Talboys se ve svém díle zaměřovala také na ztvárnění koček. Několikrát ztvárnila kočky, které si hrají s šachovou hrou. Oproti předchozím autorům je nezobrazuje jako antropomorfní bytosti, ale jako zvířata, tedy opravdové kočky, které hru s šachy pojmají svým způsobem. Můžeme zde zmínit její obrazy *Koťata a šachy*, *Kočky a šachová deska* nebo *Tři perské kočky hrají šachy*.¹³⁸



(Obr.48. Papyrus, Lev a gazela hrají senet, Detail)



(Obr.49 – Agnes Augustina Talboys, Tři perské kočky hrají šachy)

¹³⁸ Agnes Augusta Talboys (1863-1941, British). *THE GREAT CAT - The Cat in History, Art and Literature* [online]. Copyright © [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.thegreatcat.org/the-cat-in-art-and-photos-2/cats-in-art-20th-century/agnes-augusta-talboys-1863-1941-british/>

1.9 Umělci 20. století jako vášniví hráči stolních her

1.9.1 Marcel Duchamp

„Z blízkého kontaktu s umělci a šachisty jsem dospěl k osobnímu závěru, že zatímco všichni umělci nejsou šachisty, všichni šachisté jsou umělci.“
Marcel Duchamp, 1952¹³⁹

Jeden z nejvýznamnějších umělců 20. století. Marcela Duchampa známe jako velice čínorodého umělce, který je spojován s kubismem, dadaismem, surrealismem či konceptuálním uměním.¹⁴⁰

Již od mladých let Marcel Duchamp hrál šachy. Čím byl starší tím více hře propadal. Svou lásku ke hře promítal i do svého umění. Již v roce 1910, ještě ve svém fauvistickém období namaloval obraz *Šachová partie*, kde vyobrazil své bratry a jejich ženy jako hráče šachu.¹⁴¹ Obraz *Portrét šachistů*, který vznikl v roce 1911 zobrazuje dva hráče šachu sedící u stolu. Pohledy těchto dvou hráčů jsou velice soustředěné k náročné partii šachu. Na obraze bychom mohli nalézt dokonce čtyři obličeje. Pro běžného diváka může být složité v obraze obličeje nalézt a určit, že na obraze jde o šachovou partii. Pokud však budeme při pohledu pozorní, nalezneme na obraze dvě šachové figurky, umístěné poblíž středové vertikály.¹⁴² Další obrazy ovlivněné šachovou hrou jsou například *Král a královna obklopeni rychlými akty* (Obr.50) nebo *Šachisté*. (Obr.51)¹⁴³ V roce 1918 se Duchamp takřka přestal věnovat umění, které nahradil za hraní

¹³⁹ DOX – UMĚNÍ ŠACHU. *DOX* [online]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/program/umeni-sachu>

¹⁴⁰ Marcel Duchamp | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=502

¹⁴¹ Marcel Duchamp, 1910, Joueur d'échecs (The Chess Game), oil on canvas, 114 x 146.5 cm, Philadelphia Museum of Art.jpg - Wikipedia. [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Marcel_Duchamp,_1910,_Joueur_d%27%C3%A9checs_\(The_Chess_Game\),_oil_on_canvas,_114_x_146.5_cm,_Philadelphia_Museum_of_Art.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Marcel_Duchamp,_1910,_Joueur_d%27%C3%A9checs_(The_Chess_Game),_oil_on_canvas,_114_x_146.5_cm,_Philadelphia_Museum_of_Art.jpg)

¹⁴² Portrait of Chess Players by Marcel Duchamp. *galleryIntell - Art World Curated* [online]. Copyright © galleryIntell 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://galleryintell.com/artex/portrait-of-chess-players-by-marcel-duchamp/>

¹⁴³ Marcel Duchamp and Chess - Chess.com. *Chess.com - Play Chess Online - Free Games* [online]. Copyright © 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/marcel-duchamp-and-chess>

šachů. Šachy hrál i studoval a v roce 1925 dokonce také navrhl plakát na třetí francouzský šampionát v šachu. Duchamp se účastnil několika šampionátů, nicméně když si uvědomil, že se nikdy nestane opravdovým šampionem, začal už jen přispívat do novinových sloupků o šachu.¹⁴⁴

Postupem času se hrou stal posedlý, nakonec hra nahradila jeho velký zájem o výtvarné umění. Duchampovi přátelé a vrstevníci z uměleckých kruhů v době jeho kariéry prodávali svá díla a zažívali velké úspěchy. Duchamp na to poznamenal: „*Stále jsem obět' šachů. Má všechny krásy umění a mnohem více. Šachy jsou mnohem čistší než umění v jeho společenském postavení.*„ (Time Magazine. 10 March 1952).

Nakonec všechny své přátele ohromil oznámením, ve kterém se vzdal umělecké kariéry, aby se mohl věnovat své oblíbené hře. Posléze se odstěhoval do argentinského Buenos Aires, kde se hře věnoval naplno a stal se hrdinou místních šachových klubů. Kromě hry samotné se věnoval i šachové teorii. Napsal knihu o šachových koncovkách a věnoval se problémovému šachu. Poté co přestal hrát aktivně, zůstal se světem profesionálního šachu v kontaktu. Vedl šachovou rubriku v deníku *Ce Soir*. Získal titul mistra a několikrát se stal francouzským reprezentantem v mezinárodních turnajích. Duchamp se účastnil šachových mistrovství a olympiád, ale jeho hlavním cílem bylo dosáhnout titulu mistra Francie.

V roce 1931 díky této příležitosti zavítal i do Prahy, kde si s ním šachy mohl zahrát každý, kdo chtěl a složil malý poplatek.

Není neznámé, že šachy byly důvodem rozpadu Duchampova manželství s jeho manželkou Lydií Sarazin-Lavassorovou. Od počátku jejich vztahu, se Duchamp věnoval spíše šachové hře než své manželce. Líbánky, které prožil se svou šachovnicí, Lydií rozněvaly natolik, že přilepila figurky k šachovnici. Možná, že to můžeme považovat za jeden z důvodů rozpadu jejich manželství.¹⁴⁵

¹⁴⁴ Marcel Duchamp | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=502

¹⁴⁵ Marcel Duchamp and Chess - Chess.com. *Chess.com - Play Chess Online - Free Games* [online]. Copyright © 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/marcel-duchamp-and-chess>

Spisovatelka Anis Nin o něm v roce 1935 napsala: „Vypadá jako člověk, který už dávno zemřel. Hraje šachy, místo aby maloval, poněvadž je to nejbližší nehybnosti, nejpřirozenější pozici člověka, který zemřel. Jeho pleť vypadá jako z pergamenu a oči ze skla.“.

V tomto období, se sám začal věnovat vyřezávání vlastních šachových figur. V roce 1963 vznikla fotografie, která se dnes nachází v americké Pasadeně, můžeme vidět Marcela Duchampa jak na ní hraje šachy s nahou ženou. Z fotografie je zřejmé, že je natolik zabrán do hry, že nevnímá krásu ženy, která naproti němu sedí.¹⁴⁶

Marcela Duchampa a Man Raye můžeme vidět hrát šachy i ve filmu *Entr'acte*, v překladu Mezihra, který natočil roku 1924 René Clair.¹⁴⁷



(Obr.50 – Marcel Duchamp, Král a královna obklopeni rychlými akty, 1912)



(Obr.51 – Marcel Duchamp, Šachisté, 1911)

¹⁴⁶ Duchampův oheň | Reflex.cz. *Reflex.cz - Komentáře, zprávy, výrazné autorské fotografie* [online]. Copyright © 2001 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.reflex.cz/clanek/stary-reflex-tema-reflexu/27352/duchampuv-ohen.html>

¹⁴⁷ Mezihra / Entr'acte (1924) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © 2001 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/157860-mezihra/prehled/>

1.9.2 Max Ernst

Dalším milovníkem šachové hry byl německý malíř, grafik a sochař Max Ernst. Bohužel Ernst nikdy nedosáhl na takovou úroveň jako jeho přítel Marcel Duchamp. Od konce 20. století se také zbýval vytvářením souprav šachových figur. Po roce 1939 Max Ernst uprchl do Spojených států, kde spolupracoval se svými přáteli Marcelem Duchampem a Man Rayem. V Americe společně s Marcelem Duchampem pořádal výstavu *The Imaginary od chess*, pro které vytvořil sochu *Král hraje s královnou* (Obr.52), původně to byla drátem vyztužená sádra vytesaná do homogenní modři. Pozdější verze této sochy byla vylita z bronzu a dnes se nachází v Museum of Modern Art v New Yorku.¹⁴⁸ Kromě toho vytvořil také slavný design šachové hry, která ukazuje důležitost čtverců prostřednictvím různých odstínů šedé. Kromě jiných významných umělců, na této výstavě vystavovala jedno ze svých děl s šachovou tematikou budoucí Ernstova žena Dorothea Tanning. Jednalo se o malbu, která nesla název *Konec hry*. Později se společně odstěhovali do Arizony, kde se šachové hře společně věnovali. Později se ale vrací do Paříže, kde pobýval do konce svého života. Šachy tvořili intimní součást jejich vztahu a prolínaly se do jejich umění i nadále. V roce 1966 vytvořil skleněný šachový soubor a věnoval ho záplavami zničené Florencii.¹⁴⁹

Experimentální film "8 X 8: A Chess Sonata in 8 Movements" (8 x 8: Šachová sonáta v osmi tazích) natočili roku 1957 Jean Cocteau a Hans Richter. Ve filmu se kromě Maxe Ernsta a jeho manželky Dorothey objevili také malíři Hans Arp, Marcel Duchamp, Alexander Calder, Cocteau a další umělci.¹⁵⁰



(Obr.52 – Max Ernst, *Král hraje s královnou*, 1944

¹⁴⁸ Max Ernst. The King Playing with the Queen (Le roi jouant avec la reine). 1944 (cast 1954) | MoMA. [online]. Copyright © 2020 The Museum of Modern Art [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81359>

¹⁴⁹ Max and Dorothea - Chess.com. *Chess.com - Play Chess Online - Free Games* [online]. Copyright © 2020 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/max-and-dorothea>

¹⁵⁰ 8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements (1957) - YouTube. *YouTube* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=gMIBbesWJDA>

1.9.3 Man Ray

Zlom v jeho tvorbě přichází v roce 1917, kdy se seznamuje s Marcelem Duchampem stává se jedním ze zakladatelů dadaistické skupiny v New Yorku. V té době se začíná se věnovat fotografii. Experimentuje s novými technikami, kombinuje fotografii s předměty. Když v roce 1920 vydal společně s Duchampem časopis *New York Dada*, který neměl dobré ohlasy, řekl, že dadaismus nemůže žít New Yorku a odjíždí spolu se svým přítelem do Paříže. Ta byla tehdy střediskem avantgardních umělců a zde se začíná naplno věnovat fotografii. V této době objevil své velice známé „rayografy“, což znamená fotografování bez kamery – malování světlem.¹⁵¹ Nejen, že byl se svým přítelem Marcelem Duchampem vášnivým hráčem šachů, ale od roku 1946 byly jeho práce poznamenány novým nárůstem tvůrčí činnosti v oblasti, která byla vždy předmětem zájmu Man Raye a to výroby šachových sad. Pravidelný geometrický vzor šachovnice byl klíčovým obrazem v práci Mana Raye už od roku 1911, kdy vytvořil *gobelin*, jakož i další kompozice založené na mřížkách čtverců. Slavné rty modelky Kiki de Montparnasse začaly jako podobné sevření na fotografii: „*Pomůže vám to pochopit strukturu, ovládnout smysl pro pořádek*“, napsal v té době. „*Když starověcí mistři skládali obraz, dělili povrch na pravidelné čtverce*.“

S šachovými soupravami vyrobenými v tomto období se Man Ray rozhodl postavit první skupinu třiceti šesti sad ze dřeva a hliníku a prodat je jako edici, podepsanou a očíslovanou. Na rozdíl od Yvese Tanguyho, který tou dobou také vytvářel šachové sady (například vyřezával šachové figurky z koštěte), byli Man Rayovy sady pevně zasazení do stylu Deco, elegantní a minimální. Také se mu podařilo v rámci marketingu těchto sad zajmout obchodní domy na západním pobřeží.¹⁵²

¹⁵¹ Man Ray | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=617

¹⁵² Edo Historical Chess Ratings [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://www.edochess.ca/batgirl/Imagery_of_Chess_no20.html

1.10 Postavení stolních her v dnešní společnosti

Dnešní doba je vůči deskovým hrám velmi otevřená. Moderní deskové hry vynikají zejména svojí motivací, kterou se liší od klasických her spíše abstraktního typu. Jsou rozmanité svým příběhem, strategií i účelem a zpravidla se odehrávají v konkrétním prostředí, které dokresluje často variabilní a krásně navržené herní desky. Moderní společenské hry mají zpravidla konkrétní cíle, kterých je dosahováno v průběhu hry.¹⁵³

V historii lidstva je za poslední nový a široce rozšířený typ hry považována hra Monopoly, která má již několik svých verzí. Jde o vůbec první hru, ve které figuruje fiktivní peníze, které nemají jen úlohu rekvizity, ale jsou jednou z částí hry. Jde o první hru, která plně a nepokrytě zobrazuje realitu, v níž vznikla. Jde svým způsobem o hru, která řídí další hry 20. století. Monopoly jsou doposud poslední etapou vývoje v historii stolních her.

Staré hry se dočkají nových modifikací, nové hry budou vznikat a zanikat či dosahovat úspěchu a trvalé obliby. Jedno je jisté. Tak jak lidstvo doprovázely hry dodnes, budou ho doprovázet i dále v dobách dobrých i zlých.

¹⁵³KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. Gymnasium: Časopis pro metodu a inspiraci[online]. Praha: Nadační fond Gymnasium, 2010, 29.11.2010, 47(16), 5-7 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://gymnasium.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

2 Autorská vzdělávací hra Dějiny umění

2.1 Stručný popis hry Dějiny umění

Hra Dějiny umění je stolní vzdělávací hra, která má za cíl formou kvízové hry otázek a odpovědí z dějin umění rozvíjet a prohlubovat znalosti a vědomosti v uměleckohistorické oblasti. To nejen u studentů, ale všech, kteří si chtějí hravou formou rozšířit své znalosti v daném oboru.

2.2 Pravidla hry Dějiny umění

Hra obsahuje:

- 400 kvízových karet rozdělených dle kategorie náročnosti
- 100 karet s obrazovou předlohou
- 100 bonusových karet
- 10 „zlatých“ karet
- 20 prázdných karet
- Krabici, sloužící jako zásobník karet
- Herní plán
- Zápisový blok

Hra se hraje na rozkládacím hracím plánu, který je součástí krabice. Na jedné straně hracího plánu jsou tematické sloupce: umělec, malířství, sochařství, architektura, obraz a bonus. Na druhé straně jsou sloupce obtížnosti: od nejsnazšího za 10 bodů po nejtěžší za 50 bodů. Do jednotlivých polí hracího pole (celkem 30) se rozmisťují hrací karty, které odpovídají hodnotě políčka (téma x obtížnost). Karty jsou uloženy v zásobníku jako v kartotéce a jsou v přihrádce umístěny svisle, aby nebyl vidět jejich obsah z jedné ani druhé strany. Šest tematických okruhů karet je v kartotéce odděleno přepážkou. Pro lepší přehled jsou navíc na jednom svém okraji karty označeny barevným pruhem, který je na kartě umístěn dle hodnoty (zleva doprava, 10-50 bodů, podobně jako abecední

rozřazení v telefonním seznamu). Umístění karet v zásobníku, je pro lepší přehled vyznačeno na bočních stranách zásobníku (krabice). Karty mají na lici otázku a na rubu odpověď. V přihrádce proto musí být uspořádány tak, aby lícové strany karet směřovaly vždy jedním směrem.

Karty

Hra obsahuje 600 karet s otázkami nebo obrázky na lícové straně. Na rubové straně obsahují karty odpovědi na otázky, název a jméno autora obrazu nebo kombinace odpovědi a ukázky originálního díla v kategorii bonus. Karty jsou rozděleny do 6 tematických okruhů: autor, malířství, sochařství a architektura mají na lícové straně psanou otázku, karty z okruhu „obraz“ mají na lícové straně obrazovou ukázkou výtvarného díla. Karty z okruhu bonus mají na lícové straně otázku a ukázkou díla, které je nějakým způsobem pozměněno. Hráč má uhádnout v čem se například dílo liší od originálu. Na rubové straně této karty se nachází slovní odpověď a ukázka originálního díla. Každý tematický okruh tedy obsahuje 100 karet, které jsou dále rozdělené podle bodové hodnoty 10, 20, 30, 40, 50 bodů podle obtížnosti otázky. Jednotlivé karty jsou podle své hodnoty označené odlišně umístěným barevným pruhem na okraji karty a označené specifickým kódem, pro jejich snadné zařazení do příslušných přihrádek na začátku hry. Například kód M40 označuje téma malířství za 40 bodů. Součástí krabice jsou také prázdné karty, které si mohou hráči doplnit o své vlastní otázky různé obtížnosti. Hra obsahuje ještě 10 „zlatých“ karet, to znamená, že pokud si hráč vytáhne zlatou kartu, automaticky se mu načítají body, které odpovídají hodnotě vybraného políčka.

Hrací plán

Jednotlivé druhy karet (téma + hodnota) patří k jednotlivým políčkům na mřížce hracího plánu, který je tvořen tematickými sloupci a řádky označujícími hodnotu otázky.

Tematické sloupce

Autor

Otázky v tomto sloupci se zaměřují na autory všech výtvarných disciplín (malíři, sochaři, architekti) a jsou vždy položeny tak aby odpovědí bylo jednoznačné jméno dotazovaného autora, nebo umělecké skupiny.

Příklad:

1. **Otázka:** *Jaká byla přezdívka české surrealistické umělkyně Marie Čermínové, jejíž tvorba je často spojována s Jindřichem Štýrským?* **Odpověď:** Toyen
2. **Otázka:** *Jmenuj alespoň jednoho ze dvou architektů Národního divadla, jehož základní kámen byl položen v roce 1868? Divadlo vyhořelo krátce po otevření, ale roku 1892 bylo opět otevřeno.* **Odpověď:** Josef Zítka, Josef Schulz
3. **Otázka:** *Jak se jmenovala česká umělecká skupina, která vznikla v roce 1987? Členové byli například: František Skála, Petr Nikl, Jaroslav Róna, Stanislav Diviš, Čestmír Suška atd.?* **Odpověď:** Tvrdohlaví
4. **Otázka:** *Jak se jmenuje norimberský renesanční malíř a grafik, který vytvořil soubor 15 dřevorezů nazvaných Apokalypsa, které byly poprvé vytištěny v roce 1498.* **Odpověď:** Albrecht Dürer

Malířství, sochařství, architektura

Otázky v těchto sloupcích se vždy týkají příslušné výtvarné disciplíny. Odpovědi mohou být různé. Například výtvarná terminologie, název díla, datum, číslo atd. Odpovědi nemusejí být vždy jednoslovné.

Příklad:

1. **Otázka:** *Pod jakým jiným názvem známe obraz Leonarda da Vinci, La Gioconda, kterou namaloval v letech 1503-1506?* **Odpověď:** Mona Lisa

2. **Otázka:** Jak nazýváme sochu, která zobrazuje Pannu Marii, jež podpírá tělo mrtvého Ježíše Krista? Slovo v italštině znamená soucit. **Odpověď:** *Pieta*
3. **Otázka:** Název pro moderní architektonický styl, který se objevuje koncem 60. let 20. století. Styl klade důraz na technickou a technologickou složku budovy a využívá v té době nové technologie a materiály. **Odpověď:** *High Tech*

Obraz

Specifický sloupec s obrazovými ukázkami na kartách hráči mohou hádat: a) název díla, b) autora, c) obojí. Hráči se mohou dohodnout, že v případě uhádnutí názvu díla i autora si připíší dvojnásobný počet bodů.

Hru můžete hrát ve dvou variantách: a) *rychlá* a b) *„nekonečná“*.

a) Rychlá varianta

Hráči si vylosují pořadí. Hráč, který je na řadě si zvolí jedno pole hracího plánu podle tématu a obtížnosti a vytáhne si libovolnou kartu z příslušného umístění v zásobníku, tak aby žádný z hráčů neviděl rubovou stranu s odpovědí. Poté odpovídá na otázku nebo se snaží uhodnout dílo (záleží na zvolené kartě). Svou odpověď si zkontroluje na rubové straně karty. Jeli odpověď správná, položí kartu na zodpovězené políčko herního plánu a zapíše si body. Je-li odpověď špatná, hráč nesmí přechíst správnou odpověď a může kartu nabídnout hráči, který je na řadě. Ten může kartu přijmout nebo odmítnout a případně poslat dalšímu hráči. Pokud hráč, který kartu přijal, odpoví správně, položí kartu opět na políčko herního plánu a zapíše si body. Nezná-li nikdo správnou odpověď, karta se položí na políčko herního plánu, aniž by si hráči zapsali body.

Další na řadě je hráč, který uhádl správnou odpověď a vybírá si další pole hracího plánu atd. Hra končí, když jsou všechna pole hracího plánu obsazena kartami. Hráči sečtou získané body. Vyhrává ten, který získal nejvíce bodů.

b) „Nekonečná“ varianta

Hraje se stejně jako rychlá varianta s tím rozdílem, že se vylosované karty nedávají na zodpovídání políčka herního plánu, ale dávají se stranou. Hráči tak mohou losovat karty do vybrání všech karet ze zásobníku nebo si nastavit časový limit, ve které hru ukončí. Na konci si hráči opět sečtou body. Hráč se největším počtem bodů vyhrává.

Bonus

Tato karta je od ostatních odlišná. Hráč zde musí zapojit svou představivost a poznat například co se změnilo na obraze. Změna se může týkat například změny barevnosti části obrazu, odstranění či přidání. Na rubové straně karty hráč uvidí odpověď a originální ukázkou změněného díla.

Dodatek k pravidlům

Obě varianty se dají po dohodě mezi hráči hrát i tak, že se hráči v losování karet pravidelně střídají bez ohledu na to, kdo odpovídal správně.

Ve sloupci obraz s obrazovými ukázkami se hráči snaží uhodnout název díla nebo autora. Mohou se však i dohodnout, že v případě uhádnutí obojího, tedy názvu díla i autora si připíší dvojnásobný počet bodů.

2.3 Digitalizace stolní hry

Z důvodu koronavirové krize, která nečekaně nastala během tvorby diplomové práce a která vedla k uzavření škol a zavedení distanční výuky. Jsem se rozhodla, vytvořit i digitální verzi této didaktické hry. Co se z počátku zdálo jako překážka se nakonec ukázalo jako výzva, které jsem se ráda chopila a která výrazně rozšířila možnosti uplatnění mé hry. Ve spolupráci s IT expertem Petrem Majtánem jsem vytvořila verzi pro webové vyhledávače, ale zároveň i mobilní aplikaci.

Pravidla hry jsou v podstatě neměnná.

Digitální verze mé hry má široké uplatnění.

1. Může být snadno využita ve školním prostředí například na interaktivní tabuli nebo v počítačové učebně
2. A to je ještě výraznější přednost, může sloužit jako pomůcka k distanční výuce domácí procvičování předmětu, jako zábavná společenská hra nebo jako výukový materiál v nenadálých situacích
3. Může být koneckonců využívána i širokou veřejností, která si chce procvičit své znalosti z dějin umění nebo si své znalosti rozšířit
4. Hra může pomoci studentům dějin umění připravit se na zkoušky formou hry. Digitální verze je totiž široce dostupná prostřednictvím odkazu na webové stránky, stejně tak i aplikace pro mobilní telefony díky čemuž jí zájemci mohou hrát prakticky kdekoli.

Digitální hra skýtá oproti papírové verzi i značné výhody.

1. Hru můžeme hrát prakticky kdekoli za použití mobilního telefonu nebo počítače
2. Obrazový doprovod (fotografie, reprodukce uměleckých děl), je možné zobrazit ve větším rozlišení, než můžeme vidět na kartách ve stolní hře
3. Počítač sám náhodně vybírá otázky dle určeného algoritmu
4. Mobilní aplikace je nastavena tak, že si můžete zvolit funkci „moderátora“, který vám otázky sám čte
5. V digitální verzi oproti papírové máte také okamžitý přehled o získaných bodech. Takže máte stále přehled o tom, jak si ve hře vedete (v papírové verzi si body musíte psát na kartičky, kde si body sečtete až na konci hry).

2.4. Výzkum rozdělení otázek a obrazového materiálu

Na začátku této práce bylo nutné vymyslet a zpracovat řadu kvízových otázek, které musí být podrobeny rozřazovacímu výzkumu.

Výzkum se zaměřoval na validitu a reliabilitu rozřazení karetních otázek dle jejich obtížnosti. Design tohoto výzkumu jsem zvolila kvalitativní. Jako evaluační nástroj pro sběr dat jsem zvolila metodu rozhovoru a pozorování.

Výzkumu se dohromady účastnilo 41 respondentů, kteří byli následně rozděleni do 6 kategorií.

Kategorie jsem volila dle stupně vzdělání, vzdělání v oboru dějiny umění a zájmu o obor dějiny umění. Výzkumu se účastnili muži a ženy ve věku od 17 do 50 let.

Kategorie jsou zastoupeny více méně rovnoměrně, aby následný výsledek byl platný pro širokou veřejnost, a nejen pro osoby z jedné kategorie.

Tabulky respondentů

Kategorie respondentů I. – vzdělání a zájem o dějiny umění	Počet respondentů
Absolvent Základní školy zájmem o obor Dějiny umění	1
Student/Absolvent Střední školy s maturitou z předmětu Dějiny umění	13
Student/Absolvent Střední školy se zájmem o obor Dějiny umění	8
Student/Absolvent Vysoké školy se SZZ z oboru Dějiny umění	10
Student/Absolvent Vysoké školy se zájmem o obor dějiny umění	9

Kategorie respondentů II. - pohlaví	Počet respondentů
Muži	23
Ženy	18

Kategorie respondentů III. - věk	Počet respondentů
17 – 20 let	10
20 – 30 let	16
30 – 40 let	12
40 – 50 let	3

Nástrojem, který byl pro výzkum použit byl rozhovor a diskuse. Nejdříve se vedl rozhovor během výzkumu a následně i poté individuálně s každým respondentem zvlášť pokud výzkum probíhal ve skupině, a ne v rámci jednotlivce. Kvůli většímu množství získaných odpovědí, bylo na místě vést výzkum ve skupině lidí.

2.4.1 Průběh výzkumu

Každému z respondentů byla vždy přečtena celá sada otázek, ze všech kategorií (malířství, sochařství, architektura, autor). Úkolem respondenta bylo každou jednotlivou otázku ohodnotit číslem 1-5, dle toho, jak se mu připadá položená otázka obtížná. Dílčím úkolem respondenta bylo také brát v úvahu i obecné povědomí veřejnosti o problematice, které se otázka týká. Každý tedy může ohodnotit otázku jinak, dle svého uvážení. Pro někoho tutéž otázka, může být ohodnocena stupněm jedna pro jiného, může být otázka velice složitá a ohodnotí ji stupněm pátým. Totožný výzkum byl prováděn i u kategorie Obraz a Bonus, každý respondent, určil stupeň obtížnosti uhádnutí názvu či jména autora, určitého obrazu. U kategorie Bonus měli respondenti hádat změnu v uměleckém díle, jejíž obtížnost měli ohodnotit tentýž stupni jako předchozí otázky.

Poté co jsem tento výzkum provedla u všech respondentů, byla každá jednotlivá otázka a obrazová příloha doplněna řadou čísel, kterými je ohodnotili respondenti. Z každé číselné řady byl vypočítán průměr. Z průměru tedy vyšlo číslo, které vypovídá o hodnotě, tedy obtížnosti otázky. Poté byly otázky podle jejich hodnoty (náročnosti) roztrženy do 5 kategorií náročnosti.

Příklad:

Který druh antického sloupu je charakteristický patkou, kanelovaným dříkem a volutovou hlavicí?

(1+1+2+2+3+4+3+3+1+1+1+1+1+1+2+2+2+1+2+2+4+1+1+1+1+2+2+3+2+2+1+1+1+1+1+1+1+2+1+1+1= 1,7 = Kategorie za 20 bodů)

Druhým dílčím úkolem tohoto výzkumu byl také pohled na srozumitelnost otázky. Tedy v tom smyslu, zdali je otázka správně položená, jestli jí respondent rozumí, jestli je opravdu cílená tak, aby byla její odpověď jednomyslná. Dále jestli pro hráče nejsou otázky matoucí v tom smyslu, že by na otázku bylo více než jedna jasná odpověď. Respondenti v této části dostali možnost a prostor pro úpravu a formulaci otázek.

Ve třetím dílčím výzkumném úkolu se hledělo na rozmanitost otázek. Tato část se týkala především toho, aby například v kategorii malířství za 20 bodů nebyly zastoupeny otázky například pouze z gotického umění nebo renesance, ale aby zde byly zastoupeny otázky, pokud možno z celého období dějin umění. Stejně respondenti postupovali i u obrazové přílohy.

V rámci obrazové přílohy dílčí úkol výzkumu se hledělo také na to, aby byl vybraný autor, zastoupen pouze jedním dílem, výjimečně dvěma. Výběrem prošlo více než 130 děl, ze kterých bylo vybráno respondenty 100 děl, které budou zastoupeny ve hře. V tomto případě se často jednalo o výběr mezi dvěma díly jednoho autora. Při výběru obrazového díla bylo také důležité nato, aby se obraz neopakoval ke kategorii bonus. Obrazová příloze v kategorii obraz a bonus shodují opravdu výjimečně.

2.5 Design stolní hry Dějiny umění

Design celé hry je sjednocený. Stejně tak je sjednocen design počítačové verze hry i mobilní aplikace. Design navrhla i vytvořila sama autorka.

Barvy

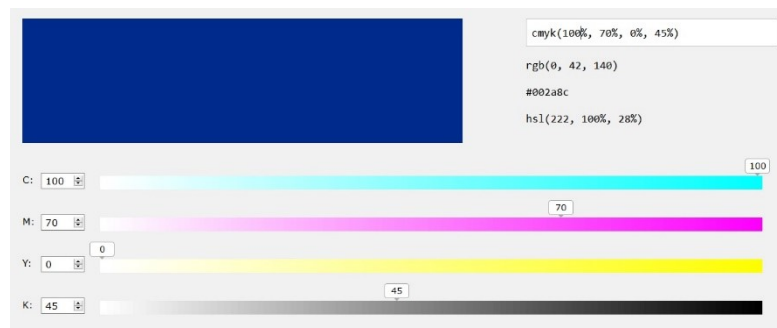
V designu hry je vytvořen ve dvou barvách. Tyto dvě barvy doplňuje bílá barva. Stejně barvy jsou využity i v počítačové verzi této hry, stejně tak i v mobilní aplikaci.

a)



Obr. 53 – Ukázka barvy 1

b)



Obr. 54 – Ukázka barvy 2

Font

V všech verzích hry Dějiny umění je využit jednotný autorský font z dílny českého ilustrátora Stanislava Setinkého.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Obr. 55 – Stanislav Setinský, Sockův Font

Obal hry

Hrací karty jsou uloženy v ucelené krabici, kterou bychom mohli vizuálně přirovnat ke kartotéce. Jednotlivé kategorie jsou přehledně rozděleny modrou příčkou s názvem příslušné kategorie. Pokud se na karty díváme z nadhledu, můžeme vidět orientační systém, díky kterému můžeme přehledně vybírat obtížnost zvolené kategorie.



Obr. 56 - Obal hry, přední strana



Obr. 57 - Obal hry, zadní strana



Obr. 58 - Rozložená hra s hrací plochou, kartami a pravidly



Obr. 59 - Hrací plocha s kartami



Obr. 60 – Hrací karty v kartotéce

Hrací karty

Karty jsou provedené v jednotné barevnosti žluté, modré a bílé barvy. Jsou kontrastní k hrací ploše, aby byly dobře viditelné. Karty mají zaoblené rohy.

Karty jsou rozděleny do 6 tematických okruhů – malířství, sochařství, architektura, umělec, obraz a bonus. Ve hře se nachází 630 karet. 400 karet náleží kategorii malířství, sochařství, architektura a umělec. 200 karet s obrazovou reprodukcí uměleckého díla náleží kategorii obraz a bonus. Tyto karty se také dělí do kategorií dle náročnosti otázky. Náročnost otázek je rozdělena do kategorií 10 – 50 bodů. Každá kategorie náročnosti obsahuje 20 karet. Další, vedlejší karty jsou tzv. Zlaté karty, kterých se ve hře nachází 10 a 20 karet je prázdných.

Karty – kategorie Bonus

Karty z této kategorie jsou mírně odlišné od karet předchozích. Všechny karty jsou též jako obraz doplněné obrazovou přílohou. Z větší části nebo jen výjimečně se obrazové reprodukce shodují s těmi, které jsou použity v kategorii obraz. Tyto karty se mohou otáčet. Některé karty jsou koncipované na šířku karty, některé zase na její délku. Na lícové straně, kterou stejně jako ostatní karty poznáme podle orientačního systému nalezneme vždy otázku, která je doplněna obrazovou přílohou. Hráči zde mají hádat například co se na obraze změnilo, co chybí, ze kterého obrazu pochází tento detail, ze kterého obrazu pochází tato postava, co na obraze chybí, jaká je jeho původní barevnost atd. Otázka je vždy položena tak, aby měla jednoznačnou odpověď. Na rubové straně se nachází odpověď na otázku. Zároveň je zde připojena originální reprodukce díla, aby si hráč okamžitě ověřil, zda je tomu skutečně tak a jak tedy ve skutečnosti vypadá originál pozměněného díla.



Obr. 61 – Ukázka karty kategorie Bonus

Karty – kategorie Malířství, Sochařství, Architektura a Umělec

Tyto karty mají jednotný design. Každý karta má žlutý lem, který je na lícové straně doplněn orientačním systémem viz. níže. Na lícové straně karty je položena otázka, na která má hráč odpovídat. Rubová strana je již bez orientačního systém. Na rubové straně karty se nachází pouze odpověď na otázku.



Obr. 62 – Ukázka karty kategorie malířství

Karty – kategorie Obraz

Tyto karty mají jednotný design. Každý karta má žlutý lem, který je na lícové straně doplněn orientačním systémem viz. níže. Na lícové straně karty se nachází místo položené otázky, reprodukce uměleckého díla. Otázka je vždy stejná – Kdo je autorem díla a jaký je jeho název. Hráči mají možnost zaměřit se pouze na autora nebo název obrazu nebo hádat obojí. Na rubové straně karty se vždy nachází odpověď na otázku, tedy jméno autora, název díla, ale také je doplněn letopočet vzniku obrazu.



Obr. 63 – Ukázka hrací karty kategorie Obraz

Karty – Zlatá karta

Hra obsahuje ještě 10 „zlatých“ karet, to znamená, že pokud si hráč vytáhne zlatou kartu, automaticky se mu načítají body, které odpovídají hodnotě vybraného políčka. Do hry tedy vstupuje princip náhody a štěstí. Karty nejsou označené orientačním systémem tudíž si je hráči mohou založit do jakékoli části zásobníku či karty úplně vyjmout a ve hře je nevyužívat.



Obr. 64 – Ukázka Zlaté karty

Karty – Prázdné karty

Hra je doplněna 20 prázdnými kartami z kategorií malířství, sochařství, architektura a umělec. Zde si hráči mohou doplnit vlastní otázky. Od každé kategorie a její hodnoty jsou zde 2 karty. Hráči mají tedy možnost vytvořit si dalších 20 otázek navíc. Hráči se tak mohou sami podílet na hře a vložit do ní něco vlastního.



Obr. 65 – Ukázka Prázdné karty

Karty – orientační systém

Každý tematický okruh tedy 100 karet, které jsou dále rozdělené podle bodové hodnoty 10, 20, 30, 40, 50 bodů podle obtížnosti otázky. Jednotlivé karty jsou podle své hodnoty označené odlišně umístěným barevným pruhem na okraji karty a označené specifickým

kódem, pro jejich snadné zařazení do příslušných přihrádek na začátku hry. Například kód M40 označuje téma malířství za 40 bodů. Hrací, karty, které jsou v zásobníku (herní krabici) složené jako v kartotéce, tento orientační systém pomáhá hráčům se snáze orientovat při výběru karet z hracího zásobníku.

Obr. 66 – Ukázka orientačního systému



Hrací plocha

Hrací plocha má opačnou barevnost než hrací karty. Modrá barva je tedy dominantnější než žlutá. Je to z důvodu, aby hráči měli přehled o volných polích, ze kterých si mohou ještě vybírat. Modrá pole jsou na konci hry zaplněny žlutými kartami. Hrací plocha je o pár centimetrů větší, než jsou hrací karty, aby se karty po položení na hrací plochu nepřekrývaly. Hrací plocha se díky otvoru uprostřed hrací plochy dá úsporně složit a vložit na boční stranu krabice. Její uložení je tedy velmi úsporné.

ARCHITEKTURA 10 BODŮ	ARCHITEKTURA 20 BODŮ	ARCHITEKTURA 30 BODŮ	ARCHITEKTURA 40 BODŮ	ARCHITEKTURA 50 BODŮ
MALÍŘSTVÍ 10 BODŮ	MALÍŘSTVÍ 20 BODŮ	MALÍŘSTVÍ 30 BODŮ	MALÍŘSTVÍ 40 BODŮ	MALÍŘSTVÍ 50 BODŮ
SOCHAŘSTVÍ 10 BODŮ	SOCHAŘSTVÍ 20 BODŮ	SOCHAŘSTVÍ 30 BODŮ	SOCHAŘSTVÍ 40 BODŮ	SOCHAŘSTVÍ 50 BODŮ
UMĚLEC 10 BODŮ	UMĚLEC 20 BODŮ	UMĚLEC 30 BODŮ	UMĚLEC 40 BODŮ	UMĚLEC 50 BODŮ
OBRAZ 10 BODŮ	OBRAZ 20 BODŮ	OBRAZ 30 BODŮ	OBRAZ 40 BODŮ	OBRAZ 50 BODŮ
BONUS 10 BODŮ	BONUS 20 BODŮ	BONUS 30 BODŮ	BONUS 40 BODŮ	BONUS 50 BODŮ

Obr. 67 – Ukázka herního plánu

Zápisový blok

Ke hře je také přiložen zápisový blok, který je určený pro zapisování bodů všech hráčů. Zápisový blok obsahuje 50 listů. Hráči si na list nejdříve zapíší svá jména, přezdívky nebo jména týmů. Celou hru si zde zapisují body, které si na konci sečtou a díky součtovému rámečku přehledně určí vítěze.

DĚJINY UMĚNÍ BODY	JMÉNO:		SOUČET:

Obr. 68 – Ukázka zápisového bloku

Pravidla

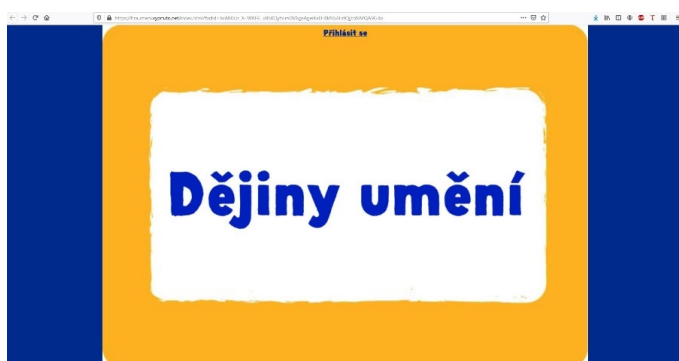
Ke hře je přiložen sešit s pravidly.

2.6 Design mobilní aplikace a digitální verze

Design digitální verze je v podstatě stejný jako u stolní hry. Design opět funguje v barvách modré, žluté a bílé. Jsou zde pouze doplněny barvy zelená a červená, které signalizují správnou a špatnou odpověď. Otázky zde nejsou vepsány do hracích karet, ale do hracího okna v levé části stránky. Pravidla jsou v podstatě stejná jako u stolní verze. O pravidlech se můžete dočíst viz. níže. V digitální verzi hry, hrajeme pouze variantu 1 kola. „Nekonečná varianta“ zatím nebyla vytvořena. Digitální verze této hry je vhodná pro interaktivní tabuli či distanční výuku. Při využití digitální verze hry během hodin distanční výuky je žádoucí, aby se učitel stal moderátorem a zapisoval odpovědi.

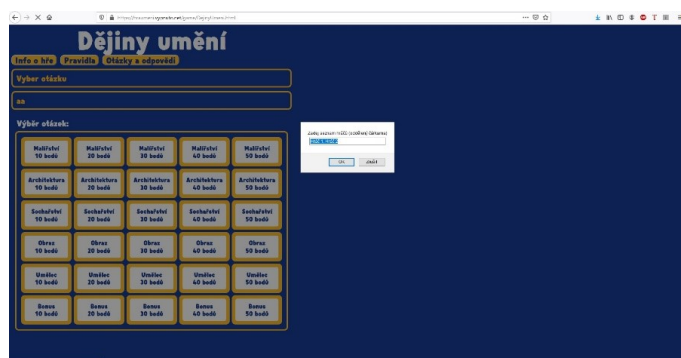
2.6.1 Popis digitální hry s obrazovou přílohou

Hráči se musí nejdříve přihlásit.



Obr. 69 – Ukázka digitální hry, Úvod

Po přihlášení je nutné zvolit jména hráčů. Je důležité, aby jména či přezdívky byly odděleny čárkou.



Obr. 70 – Ukázka digitální hry, Zápis hráčů

Po zadání hráčů, Vás uvítá hrací plocha, kde může začít hra. Dále zde také můžete najít „Info o hře“, kde naleznete základní informace, které se váží ke hře. „Pravidla“, kde naleznete herní pravidla. „Otázky a odpovědi“, zde nalezete soubor všech otázek a odpovědí, které se ve hře nacházejí.



Obr. 71 – Ukázka digitální hry, Hrací plocha

V digitální hře můžeme nalézt sekci, kde je možné přečíst si pravidla hry.



Obr. 72 – Ukázka digitální hry, Pravidla

První hráč si zvolí otázku dle obtížnosti a tématu na hrací ploše. Po rozkliknutí vybrané otázky se otázka zobrazí samostatně. V dolní části můžete odpovědět na otázku. Případně, že je otázka zodpovězena správně, políčko odpovědi se zbarví zelenou barvou. Po kliknutí na tlačítko OK, je hráč přesměrován zpět na hrací plochu. Odpovědi jsou většinou jednoslovné. Pokud je odpovědí nějaký počet, můžete odpovědět číslicí či slovně. Vynechání diakritických znamének nebo chybné užití malých a velkých písmen se ve hře nepovažuje za chybu.



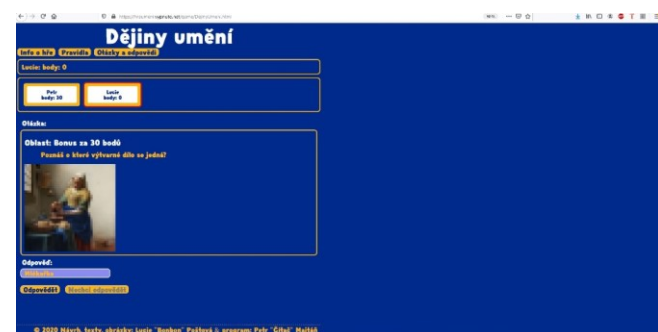
Obr. 73 – Ukázka digitální hry, Výběr otázky

Pokud první hráč odpoví na otázku chybně, může odpovídat hráč, který je další na řadě. Pokud otázku odpoví správně, zůstává mu privilegium výběru dalšího hracího pole. V případě, že je otázka zodpovězena chybně, rámeček se zbarví do červena. Pokud ani jeden z hráčů nezodpoví otázku správně, zobrazí se v tomto poli správná odpověď. Po kliknutí na tlačítko OK jsou hráči přesměrováni na hrací plochu. Na řadě je hráč, který otázku vybíral.



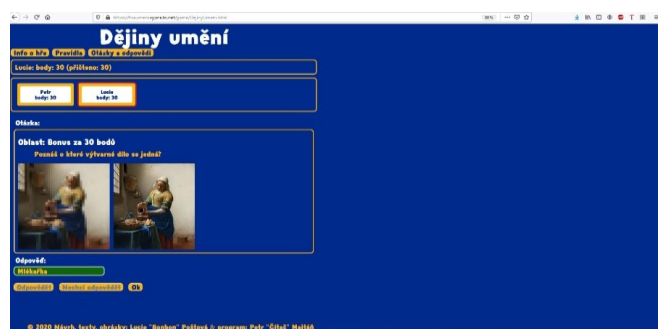
Obr. 74 – Ukázka digitální hry, Ukázka odpovědi

V kategorii bonus, je vždy zobrazen obraz s otázkou. Stejně jako u jiných kategorií je i zde odpověď většinou jednoslovná, ale není to pravidlem.



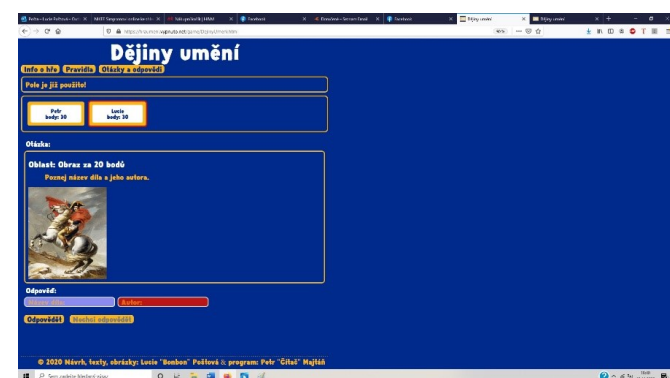
Obr. 75 – Ukázka digitální hry, Kategorie Bonus

Po správném zodpovězení se vždy zobrazí i originál díla, který si můžete porovnat se změněným.



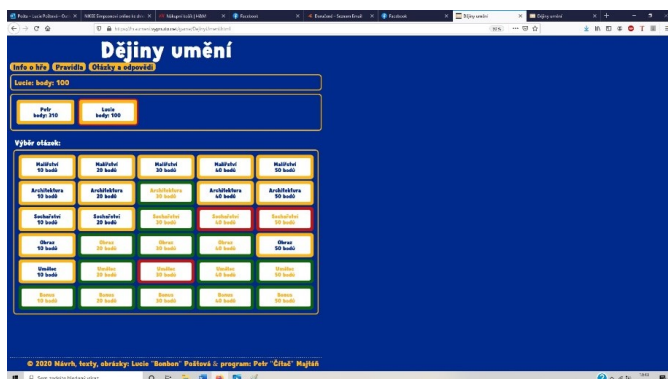
Obr. 76 – Ukázka digitální hry, Kategorie Bonus

V kategorii obraz je možné získat dvojnásobný počet bodů. Do 1. kolonky uveďte název díla a do 2. jméno autora. U jména autora je možné odpovídat celým jménem, ale i pouhým příjmením.



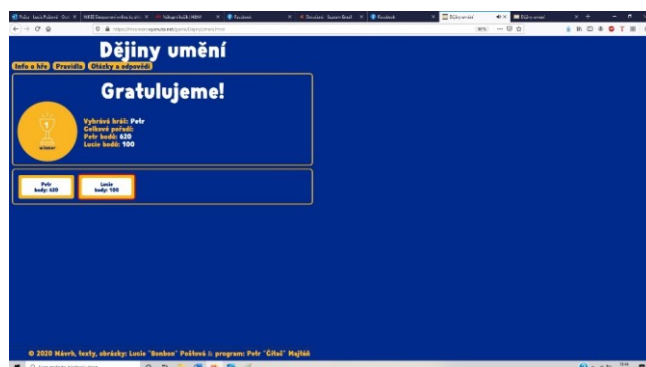
Obr. 77 – Ukázka digitální hry, Kategorie Obraz

V hracím poli můžeme následně vidět počet správně a chybně zodpovězených otázek. Správně odpovědi jsou označeny zelenou barvou a chybné barvou červenou.



Obr. 78 – Ukázka digitální hry, Rozehraná hrací plocha

Po ukončení hry se rozezní „fanfára“ a je zobrazen nejen výherce, ale i pořadí jednotlivých hráčů.



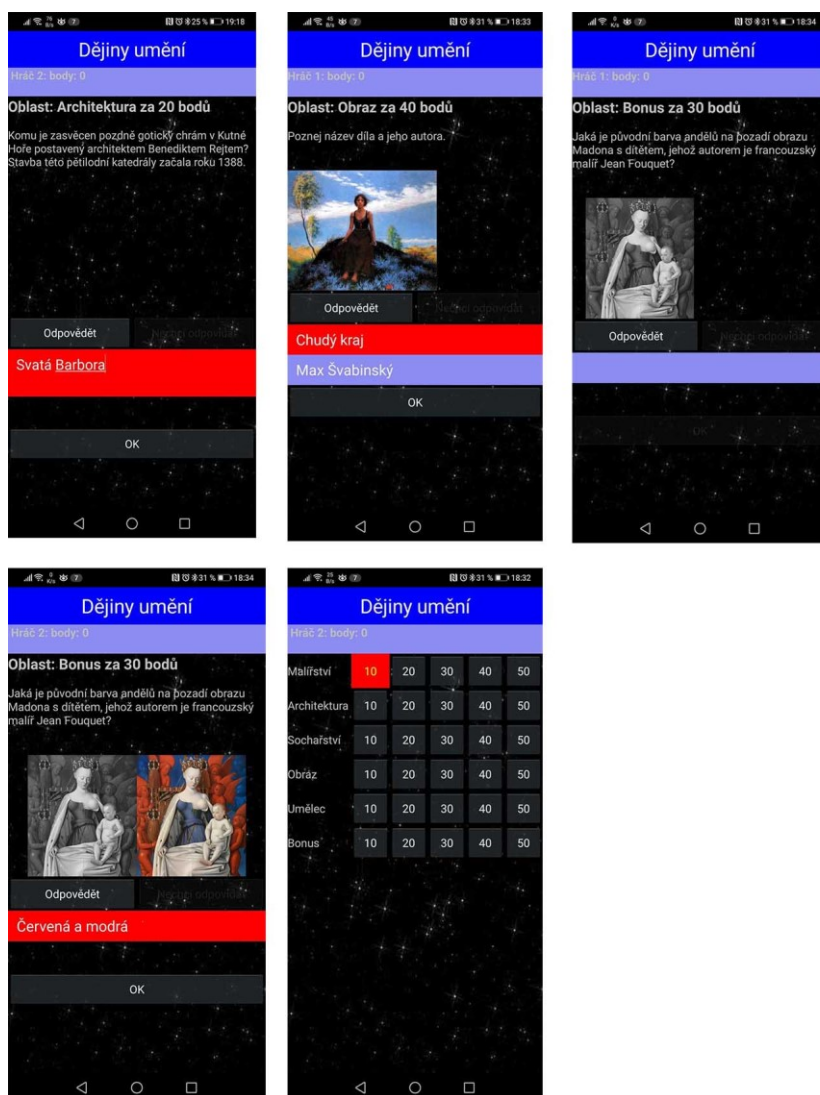
Obr. 79 – Ukázka digitální hry, Konec hry

2.7 Ukázka mobilní aplikace hry Dějiny umění

Ke stolní a digitální hře byla vytvořena i mobilní aplikace, která je nyní ještě v procesu tvorby a úpravy. Proto zde přikládám pouhou ukázkou. Aplikace funguje na stejném principu jako její digitální verze.

Hlavní výhody mobilní aplikace:

- Hru můžeme hrát a vzdělávat se kdekoliv a kdykoliv.
- Můžeme si ji jednoduše stáhnout do svého mobilního telefonu a mít ji stále po ruce bez nutnosti využívat počítač nebo krabici se stolní verzí.
- Jednou z největších výhod je nastavení „moderátora“, který Vám otázky předčítá.



Obr. 80 – Ukázka mobilní aplikace hry Dějiny umění

3 Didaktická a výzkumná část

3.1 Představení metodiky pro pedagogy středních škol

Metodiku stolní hry Dějiny umění lze označit jako postup práce, dle kterého je možno se řídit při zapojení hry do hodiny výtvarné výchovy nebo dějin umění. Metodika určená pro pedagogy středních škol má být poskytnuta každému pedagogovi, který s touto hrou chce pracovat v rámci své výuky. Metodiku mohou využívat pedagogové s rozdílnými skupinami, stejného věku se zaměřením na rozvoj a prohloubení poznatků z oblasti dějin umění. Základní forma metodiky by měla být zachována, avšak pedagog může s hrou pracovat dle svého uvážení. V případě, že určená metoda příslušnému pedagogovi nevyhovuje, je možné ji změnit dle charakteru skupiny či potřeb pedagoga.

Klíčová slova

Hra, stolní hra, počítačová verze, interaktivní tabule, mobilní aplikace, dějiny umění, výtvarná kultura, sochařství, malířství, architektura, obraz, bonus, autor, hravá forma výuky, výuka, výtvarná výchova

Význam dějin umění pro člověka

Hra Dějiny umění se zabývá tímto krásným a vznešeným tématem a je určena každému, kdo se zajímá o tematiku historie a dějin umění. Vedle toho může být také vítanou pomůckou pro učitele dějin umění a výtvarné výchovy od středních škol po univerzity třetího věku nebo jako součást celoživotního vzdělávání. Dějiny umění jako významná součást lidské kultury by měla být součástí obecného kulturního rozhledu každého civilizovaného člověka. Výtvarné umění provází člověka od počátku historie a v každé době představovalo esenci lidské kreativity, myšlenkového pokroku a odráželo dějinné události a status quo dané doby. V některých dobách představovalo revoltu vůči společnosti a jiných dobách se naopak podbízelo svým mecenášům. Objevovalo neprobádané cesty a vynášelo na světlo dávno zapomenuté umění našich předků. Vždy však odráželo především duši svého tvůrce.

Proto je studium dějin výtvarného umění člověku prospěšné k pochopení dějinného kontextu a lidské kultury, i člověka vůbec. Hra Dějiny umění se snaží přispět ke kultivaci široké veřejnosti.

Autoři, kteří hovoří o důležitosti umění:

„Skutečný zázrak jazyka umění nespočívá v tom, že umožňuje umělci vytvořit iluzi reality, ale v tom, že pod rukama velkého mistra se zobrazení stává průhledným. Tím, že nás učí vidět viditelný svět nově, dává nám iluzi, že se díváme do neviditelných říší myslí.“ — Ernst Hans Gombrich,

„Hudba a výtvarné umění jsou nejlepší dorozumívací prostředky mezi lidmi. I sama řeč zůstává pozadu, neboť člověk, jehož jazyku nerozumíš, snadno ti může zůstat cizincem.“
— Otto František Babler

„Umění mluví za člověka, za národy, za lidstvo.“ — Josef Čapek

„Cílem umění je dělat člověka šťastným.“ — Michelangelo Buonarroti

„Dějiny tvoříme neustále my všichni odnepaměti. Jsou o tom, co se událo, ale i naše přítomnost se stává během vteřiny minulostí a tedy dějinami. Dějiny tvoří historii, slouží k poučení z minulosti do budoucnosti. Historie umožňuje zkoumat současnost na základě minulosti, bez znalosti minulosti nelze pochopit přítomnost.“
- prof. Aleš Zářický.

Toto tvrzení profesora Aleše Zářického, můžeme vztáhnout i ke studiu dějin umění. Pokud neznáme historii umění, je velice složité pochopit význam dnešního umění. K tvorbě dnešních dní vedla velice dlouhá cesta, plná spleťtých souvislostí a myšlenek.

Význam hry pro člověka

Hra člověka provázela a provází celý život. S hrou se setkáváme již od našeho narození. Hra nám pomáhá v rozvoji osobnosti i motoriky, prohlubování znalostí a učení.

V dětství se soustředíme hlavně na prožívání okamžiku. Naše soustředění se aktivuje hlavně při hře a při tom co nás baví. I v dospělém věku bychom měli ve hře vidět smysluplnost. Jakmile začneme vidět hru jako něco dětského a nepřínosného, ztratíme tak mnoho možností, jak poznávat svět. Hra je důležitá i pro kreativní sebevyjádření, spolupráci a může se stát nástrojem inspirace pro další prohlubující studium dané problematiky nebo k vytvoření vlastní práce. Hry kromě své vzdělávací funkce plní také formu relaxační. Během hraní hry můžeme informace přijímat pouze mimoděk. Hrou můžeme upevňovat nebo rozvíjet nové vztahy a pomocí hry se socializovat do společnosti určitého typu. Rozvoj hravé soutěživosti a spolupráce je velice důležitá úloha společenských her, které ji vyžadují. Uplatnění hry ve školním vyučování přinesl rozvoj psychologie se svými výzkumy o podstatě a významu v učení mláďat. Mimo pochybnost je však také pozitivní účinek hry jako spontánní aktivity, vyplývající z uspokojení přirozených potřeb a zájmů i u dospělého člověka. Jako jeden z prvních, kdo si praktickou cenu hry uvědomil, bývá uváděn řecký filosof Platón, který ve svých „Zákonech“ uvádí praktické rady, jak už u malých dětí hru povzbuzovat. Teoretické úvahy o hře a její podstatě se objevují, až na nějaké výjimky, teprve až v 19. století, které obrátilo pozornost k dítěti v mnoha směrech. Ve 20. století zájem o dítě stoupá díky pedocentrismu a toto století pak bylo celé nazváno stoletím dítěte. Dalším propagátorem myšlenky využití hry ve školním vyučování se stal J. A. Komenský, prostřednictvím svého díla „*Schola ludus*“. Další významný pohled na hru položil například Vídeňský psycholog Sigmund Freud.¹⁵⁴ Dnes se změnily hry a s nimi i formy výuky, které čím dál tím více zapojují herní prvky do výuky.

Výuka dějin umění na střední škol

„Nejvýznamnějším uměním učitele je probouzet v žácích radost tvořit a poznávat.“ —

Albert Einstein

V současnosti probíhá výuka dějin umění na středních školách spíše formou frontální výuky. Zdrojem informací ve třídě bývá pouze učitel. Vyučujícím tohoto předmětu bývá často odborník, který v některých případech neovládá jiné formy výuky než frontální a

¹⁵⁴ Opravilová, 2004, s. 5-6

zastává stále tradiční způsob vyučování bez jakéhokoli obohacení včetně aktivizujících metod výuky. Důležitá jsou pro něj fakta, a jeho úkolem je tyto fakta naučit své studenty. Jeho jedinou možností ověřit si, že studenty tyto fakt opravdu naučil, jsou různá ústní zkoušení, testy a písemné práce. Studenti mohou díky této formě výuky ztrácet motivaci a zájem k učení dějin umění a je pro ně jednodušší si tyto fakta jen krátkodobě uložit do paměti z důvodu ústní zkoušky nebo písemného testu. Hra Dějin umění může učiteli sloužit jako faktografické obohacení výuky formou hry a eliminovat tak jednotvárnost výuky a spojit tak pro některé studenty těžké téma dějin umění s hrou. Zároveň může učiteli posloužit jako další nenásilná forma testování svých žáků. Učitel může prověřovat jak obecné znalosti dějin umění, tak i hru přizpůsobovat aktuálnímu probíranému tématu výběrem otázek. V neposlední řadě může být učiteli inspirací pro kreativnější postupy ve výuce, například k vytvoření vlastních vzdělávacích her nebo kvízů s tematikou dějin umění. Hra, může tedy obecně poskytnout zkvalitnění výuky dějin umění. Tato hra také formou kategorie bonus rozvíjí vizuální představivost žáků, která je pro umění velmi důležitá.

Motivace – na co se mohou žáci těšit, o čem to bude, čím je motivovat ke hře

Nejedná se o klasickou formu frontální výuky, která ve výuce dějin umění převažuje.

Můžeme je tak zaujmout netradičním pojetím výuky. V ideálním případě by žák měl hru hrát pro samotnou radost ze hry a nabytí vědomostí by se tak stalo vedlejším efektem této hry.

Už sám princip soutěžení může být pro žáky silnou motivací, ale i na to si musíme dát pozor, aby nedocházelo ke zvýhodnění slabších studentů. Například tím, že správně a rovnoměrně rozdělíme týmy podle znalostí a schopností studentů.

Studenti si takto mohou nenásilně formou hry procvičovat a rozvíjet své znalosti z dějin umění.

Studenti také mohou být motivováni využitím novými a interaktivními technologiemi, které jsou pro jejich věkovou kategorii přirozeným prostředím. Především využitím mobilních telefonů ve výuce, jak si můžeme snadno ověřit v praxi bývá pro žáky silným lákadlem. S tímto se zároveň také pojí silná negativa. Je potřeba dohlížet na to, aby žáci neodvraceli pozornost k jiným internetovým lákadlům. Tomu se dá předejít například zabezpečením sítě ze strany školy. Pokud pedagog dokáže dobře

pracovat se studentovou motivací nemusíme se těchto obtíží obávat.

Hra může také fungovat jako odměna za dobře vykonanou práci v hodině.

Typy herních otázek

Některé otázky jsou koncipované ve formě otázek se slovní odpovědí. Odpověď je vždy jednomyslná a většinou jednoslovná či obsahuje jméno autora. Další forma otázek je poznávání názvu obrazu či jeho autora z fotografie daného díla. Třetí typ otázek, se kterým se mohou studenti setkat se nachází v kategorii bonus. Tato kategorie rozvíjí studentovu vizuální představivost. Odpovědi na tyto otázky mohou být více jak jednoslovné. K této kategorii studenti nejdříve uvidí nějak pozměněný obraz. Z druhé strany si studenti mohou následně prohlédnout originál díla a ověřit si tak správnost své odpovědi. Tato kategorie je vždy doplněna slovní otázkou a odpovědí, aby nedocházelo ke zmatení hráčů.

Cílová skupina

Student, který ke hře přistupuje, má alespoň minimální znalosti z oblasti dějiny umění nebo znalosti všeobecného základu. Pomocí hry své znalosti dále rozvíjíme a prohlubujeme.

- Studenti středních škol se zaměřením na výtvarné umění.
- Studenti gymnázií s rozšiřujícím seminářem výtvarné výchovy a dějin umění.

Popis aktérů

- a. Učitel ve hře figuruje jako moderátor a vede tak studenty nebo skupiny studentů.
- b. Studenti mohou sami zaujímat funkci moderátora a vyučující může hře pouze přihlížet.
- c. Studenti využívají hru v rámci samostatné práce v hodině.

Místo konání

- a. Školní třída
- b. Distanční výuka

Materiály a pomůcky

- Ke hře je zapotřebí pouze jedna sada této hry
- Zápisový papír, který bude sloužit k zapsání bodů, které jednotlivec nebo skupina získali
- Psací potřeba k zapsání bodů, které jednotlivec nebo skupina získali

Vymezení oblasti problému

Činnosti a procesy – opakující se věci, vizuální paměť, každá otázka je postavená jinak, motivace – přirozená soutěživost, stmelení kolektivu, socializace kolektivu, kooperativní způsob výuky, samostatná práce.

Způsob využití hry

Pedagog má mnoho možností, jak při aplikaci hry do výuky postupovat. V zásadě je ale jeho úkolem:

- a. Zvolit vhodnou příležitost pro aplikaci hry do výuky.
- b. Přizpůsobit hru aktuálním potřebám své výuky.

Mimo to, se pedagog stává moderátorem hry, kterou může příležitostně rozvíjet a obohacovat vlastními vědomostmi a tématy z dějin umění, a případně uvádět kulturněhistorický kontext. Hra může také tedy sloužit jako jakási osnova výuky a vytvořit základ pro rozvoj další debaty k dějinám umění i lidské kultury vůbec.

a. Vhodné příležitosti pro aplikaci hry do výuky:

- Procvičování a opakování probírané látky.
- Zpětná vazba pro učitele – testování vědomostí.
- Zpestření či odlehčení výuky.
- Samostatná práce skupiny studentů.
- Úvodní či závěrečná aktivita do hodiny.
- Záložní program pro nepředvídané situace – absence učitele atp.
- Hra na podporu socializace kolektivu třídy.

b. Možnosti přizpůsobení a modifikace hry pro potřeby výuky:

V rámci potřeby je možné, aby pedagog modifikoval hru. Možností pro modifikaci najdeme hned několik:

- Zaměření na jednotlivé oblasti z dějin umění.
- Zaobírat se pouze určitým obdobím z dějin umění – tato možnost je časově náročnější, a to z důvodu, že si musí pedagog z vlastní iniciativy protřídit karty.
- Zaměření na jednotlivé obtížnosti – 10 – 50 bodů.
- Zaměření pouze na obrazovou část hry – Obraz, Bonus.

Digitální verze hry a mobilní aplikace

Uplatnění má ve školení výuce i digitální verze hry. Je to ideální hra pro využití interaktivní tabule. Hra má větší potenciál zaujmou větší kolektiv žáků a mladší generaci, protože je pomocí digitální tabule lépe viditelná a přehledná. Příprava a průběh hry zabere mnohem méně času, protože všechny úkony za nás zařizuje počítač.

Pokud tomu budou studenti a vyučující přístupní mohou do hodiny zapojit i své mobilní telefony a zahrát si tuto hru v podobě mobilní aplikace. Mobilní aplikace lze využít při různých příležitostech kdy je potřeba nějakým smysluplným způsobem využít chvilku volného času jako například po písemce, při suplování nebo při zkoušení jiných studentů.

Studenti ji mohou hrát i samostatně o přestávce nebo doma. Mohou tak procvičovat své znalosti při přípravě na zkoušku, přijímací řízení, maturitu nebo jen tak pro zábavu a rozvoj vlastních znalostí z dějin umění.

Návaznost na výuku

- Hra může také tedy sloužit jako jakási osnova výuky a vytvořit základ pro rozvoj další debaty k dějinám umění i lidské kultury vůbec.
- Vyučující si může zapamatovat diskutovaná témata a příští hodinu je více rozvést nebo na diskutovaná témata navázat.
- Hra může výuku obohatit i tím způsobem, že otázky jsou strukturované z různých pohledů, ke kterým by se studenti v běžné výuce nedostali.
- Průběh hry může navíc dát pedagogovi zpětnou vazbu o znalostech studentů.

3.2 Výzkum rozřazení otázek

Hlavním cílem mého výzkumu bylo zjistit, zda je hra Dějiny umění vhodná pro rozvoj znalostí z dějin umění na středních a vysokých školách, ale také mezi širokou veřejností, která má o problematiku dějin umění zájem. Výzkumu byla podrobena digitální verze hry Dějiny umění, která je totožná s hrou stolní. Důvodem bylo uzavření škol a znemožnění provést výzkum přímo na školách. Výzkum byl kvalitativní a probíhal formou dotazníku s kombinací uzavřených a otevřených otázek. Dohromady se výzkumu účastnilo 48 respondentů.

Kategorie respondentů	Počet
Pedagog střední školy, obor Dějiny umění nebo gymnázia	8
Student střední umělecké a vysoké školy	14
Veřejnost	26

Kategorie respondentů II. - pohlaví	Počet
Muži	17
Ženy	31

3.2.1 Pedagogové předmětu dějiny umění na středních školách

Této části výzkumu se účastnilo 8 pedagogů. Výzkumu se účastnili pedagogové středních škol, kteří vyučují předmět dějiny umění/dějiny výtvarné kultury. Dále se výzkumu účastnili učitelé gymnázií, kteří vyučují výtvarné předměty a seminář dějiny umění.

Zastoupeny jsou ve výzkumu tyto školy:

1. *SŠ designu a umění, knižní kultury a ekonomiky Náhorní*
2. *VOŠ grafická a Střední průmyslová škola grafická Hellichova*
3. *SŠ a VOŠ reklamní a umělecké tvorby, s.r.o., Michael*
4. *SŠ Artecon, Praha*
5. *Střední průmyslová škola sdělovací techniky, Panská*
6. *Gymnázium mezinárodních a veřejných vztahů Praha*
7. *Gymnázium Jiřího Gutha-Jarkovského, Praha*
8. *Gymnázium Nad Štolou*

Těmto pedagogům bylo zasláno několik materiálů:

1. Odkaz na webovou stránku s hrou a přihlašovací údaje
2. Dotazník
3. Představení hry
4. Ukázka stolní hry a mobilní aplikace
5. Metodika pro Střední školy, kde popisují, jak hru využít v hodinách ve škole i distanční výuce
6. Výzkum řazení otázek a obrazového materiálu

Každý pedagog měl za úkol vyzkoušet digitální verzi hry Dějiny umění a vyplnit dotazník. Hlavním cílem výzkumu bylo znát názor těchto vybraných pedagogů, zda je tato hra vhodná jako studijní a didaktický materiál. Někteří také zkusili zapojit hru do distanční výuky se studenty maturitních ročníků.

Vyhodnocení dotazníku:

Je hra vhodná pro studenty Vaší školy?	Odpověď:
a. Ano	8x
b. Ne	0x
c. Hru bych doporučil/a pro jiný typ školy	0x

Pro kterou třídu je dle Vašeho názoru tato hra vhodná? (Tato otázka může mít více odpovědí)	Odpověď:
a. 1. ročník	1x
b. 2. ročník	1x
c. 3. ročník	4x
d. 4. ročník	6x
e. Všechny ročníky	4x

Hru bych zařadil/a do svých hodin Dějin výtvarné kultury.	Odpověď:
a. Ano, hru bych určitě zařadil/a do svých hodin	7x
b. Ne, hru bych určitě nezařadil/a	0x
c. Příležitostně bych hru zařadil/a	1x

Myslíte, že by tato hra mohla mít vliv na větší zájem studentů o Dějiny umění?	Odpověď:
a. Ano	7x
b. Ne	1x

Je tato hra vhodná ke zkoušení studentů?	Odpověď:
a. Ano	4x
b. Ne	1x
c. Občas	3x

Doporučil byste tuto hru jako výukový materiál pro své studenty?	Odpověď:
a. Ano	7x
b. Ne	1x

Využil/a byste tuto hru jako výukový materiál během distanční výuky?	Odpověď:
a. Ano	7x
b. Ne	0x
c. Příležitostně	1x

Preferoval/a byste tuto hru spíše ve verzi: (Tato otázka může mít více odpovědí)	Odpověď:
a. Tištěné/stolní verze	7x
b. Počítačová verze (online)	4x
c. Mobilní aplikace	8x

Komu byste hru dále doporučil/a?

Jakým způsobem, byste motivoval/a žáky ke hře této hry?

Jakým způsobem, by tato hra mohla navazovat na Vaši výuku?

Můj celkový dojem ze hry a hodnocení:

Odpovědi na tyto otázky jsou zpracovány v konečné reflexi.

3.2.2 Studenti Středních a vysokých uměleckých škol

Výzkumu se účastnili i studenti středních uměleckých a vysokých škol. Většina středoškolských studentů se podrobilo výzkumu s pomocí pedagoga dějin umění, který s nimi hru testoval během online výuky. Další vybraní studenti byli osloveni přímo mnou nebo byli doporučeni jako dobrovolníci. Dohromady se účastnilo výzkumu 14 studentů středních uměleckých škol a vysokých škol.

Každému studentovi střední umělecké a vysoké školy, bylo zasláno několik materiálů:

1. Odkaz na webovou stránku s hrou a přihlašovací údaje
2. Dotazník pro studenty
3. Představení hry
4. Ukázka stolní hry a mobilní aplikace

Každý student měl za úkol vyzkoušet digitální verzi hry Dějiny umění a vyplnit dotazník, kde mu byly položeny následující otázky.

Vyhodnocení dotazníku:

Je tato hra vhodná pro rozvoj znalostí z Dějin umění?	Odpověď:
a. Ano	14x
b. Minimálně	2x
c. Ne	0x

Doporučil byste hru jako studijní materiál pro samouky dějiny umění?	Odpověď:
a. Ano	13x
b. Ne	1x

Měl/a byste zájem o zařazení této hry do učebních pomůcek ve výuce?	Odpověď:
a. Ano	6x
b. Příležitostně	8x
c. Ne	1x

Využil/a byste tuto hru jako výukový materiál pro zpestření běžné výuky?	Odpověď:
a. Ano	7x
b. Ne	6x
c. Příležitostně	1x

Využil/a byste tuto hru jako výukový materiál pro zpestření distanční výuky?	Odpověď:
a. Ano	8x
b. Ne	6x
c. Příležitostně	0x

Rozvíjí tato hra zábavnou formou znalosti z dějin umění?	Odpověď:
a. Ano	12x
b. Minimálně	3x
c. Ne	0x

Preferoval/a byste tuto hru spíše ve verzi: (Tato otázka může mít více odpovědí)	Odpověď:
a. Tištěné/stolní verze	10x
b. Počítačová verze (online)	7x
c. Mobilní aplikace	10x

Komu byste hru dále doporučil?

Celkový pohled na hru a hodnocení:

Odpovědi na tyto otázky jsou zpracovány v konečné reflexi.

3.2.3 Veřejnost se zájmem o dějiny umění

Vybraní respondenti byly osloveni přímo mnou, nebo byly doporučeni jako dobrovolníci. Dohromady se účastnilo 26 respondentů ze široké veřejnosti se zájmem o kulturněhistorický obor.

Každému respondentovi, bylo zasláno několik materiálů:

1. Odkaz na webovou stránku s hrou a přihlašovací údaje
2. Dotazník pro veřejnost
3. Představení hry
4. Ukázka stolní hry a mobilní aplikace

Každý respondent měl za úkol vyzkoušet digitální verzi hry Dějiny umění a vyplnit dotazník ve kterém mu byly položeny následující otázky.

Vyhodnocení dotazníku:

Je tato hra vhodná pro rozvoj znalostí z dějin umění?	Odpověď:
a. Ano	26x
b. Minimálně	0x
c. Ne	0x

Doporučil byste hru jako studijní materiál pro samouky dějiny umění?	Odpověď:
a. Ano	22x
b. Ne	4x

Rozvíjí tato hra zábavnou formou znalosti z dějin umění?	Odpověď:
a. Ano	25x
b. Minimálně	1x
c. Ne	0x

Preferoval/a byste tuto hru spíše ve verzi: (Tato otázka může mít více odpovědí)	Odpověď:
d. Tištěné/stolní verze	21x
e. Počítačová verze (online)	15x
f. Mobilní aplikace	15x

Komu byste hru dále doporučil/a?
Celkový pohled na hru a hodnocení:

Odpovědi na tyto otázky jsou zpracovány v konečné reflexi.

3.4 Reflexe výzkumu

Výzkumu se účastnilo 48 respondentů. Z toho 14 studentů středních uměleckých a vysokých škol, 8 pedagogů vyučujících obor dějiny umění a 26 respondentů z širší veřejnosti. Výzkum probíhal distančně a testu byla podrobena digitální online verze hry.

V rámci výzkumu jsem všem respondentům položila otázku „*Komu byste hru Dějiny umění dále doporučili?*“. Většina dotazovaných uvedla, že by hru doporučila všem, kteří se zajímají o dějiny umění, také těm, kteří by se v této oblasti rádi dále vzdělávali hravější formou či milovníkům vědomostních kvízů, kteří se rádi vzdělávají ve všech oblastech. Další odpovědi, která převažovala, bylo doporučení studentům vyšších ročníků středních škol nebo vysokoškolským studentům. Většina pedagogů také uvedla, že by hru doporučili svým studentům, které vyučují.

Velmi podstatnou otázkou, která má pro autorku význam v dalším pokroku je otázka „*Můj celkový dojem ze hry a hodnocení*“. Z většinové části byla hra hodnocena a komentována pozitivně ve všech třech kategoriích. Začala bych pozitivními ohlasy:

Všichni dotazovaní pedagogové, kteří se výzkumu účastnili, hru hodnotí kladně a hodnotí hru jako přínos. Toto tvrzení můžeme říci, i o dalších dotazovaných z kategorií studenti a široká veřejnost. Hodnocení obsahovalo odpovědi například: „Skvěle“, „Velmi mě hra zaujala“, „Skvělý nápad“, „Jsem nadšený“, „Hra mě velice bavila“, „Povedená a jednoduchá hra“, „Dobré zpracování a forma“, „10/10 bodů“, atd.

Kladně hodnocena byla jednoduchost hry, s jednoduchými a jasnými pravidly a její zábavná forma procvičování znalostí z dějin umění jak pro studenty, tak i pro laiky. Oceněn byl v rámci hry také její obsah. Většina dotazovaných se ještě nesetkala s hrou nebo kvízem, který by byl zaměřen pouze na znalosti z této oblasti.

Kladné komentáře také dostala kategorie „Bonus“, která hru činí zajímavější. Dobré hodnocení získala i forma pokládaných otázek. Otázky se hráčům zdály jasné, srozumitelné a dobře položené. Otázky nejsou zavádějící, jsou oborově všestranně zaměřené a jdou do hlubších znalostí výtvarného umění. Otázky, které jsou ve hře položeny mohou vést k hlubší diskusi mezi hráči nebo studenty a pedagogem.

Z větší části byl pozitivně hodnocen také design hry (až na výjimky, viz. níže), který koresponduje s jednotným designem stolní verze hry.

Studenti také uvádějí, že by rádi hru využili jako studijní materiál, například před státnicemi nebo maturitou. Obecně řečeno, by hru hráli respondenti i ve svém volném čase. Není tedy vhodná jen jako studijní materiál pro rozšíření znalostí studentů výtvarného umění, ale pro všechny, kteří se chtějí vzdělávat v tomto oboru a užít si zábavný večer například s přáteli nebo rodinou. Dotazovaní také uvádějí, že by hru rádi využili ve výuce výtvarných předmětů jako zpestření výuky.

V hodnocení přišlo i několik negativních ohlasů a nápadů na vylepšení. Čtyřem dotazovaným ze součtu všech kategorií respondentů se nelíbil celkový design hry. Barvy, které byly pro digitální verzi využity se dotazovaným zdály nevhodné, až nepříjemné pro oči. Dle jejich názoru by barvy měly být více uklidňující a měly by více korespondovat s tématem hry. Setkala jsem se i s názorem, že se dotazované nelíbil druh fontu, který je ve hře použit. Nevýhodou, kterou u digitální verze vnímám i já, je omezený počet odpovědí pro otázku. Toto je u stolní verze jednodušší, jelikož záleží na hráčích, kterou odpověď uznají a která už je chybná.

Dále také hráči nemusejí znát přesný pravopis jména umělce. Případně, že dotazovaný objevil chybu nebo měl návrh na přidání možnosti odpovědí, odpověď jsem následně do programu zařadila. Další nedostatek, který také vnímám, je ten, že občas napsali dotazovaní odpověď chybně, ale přesto správně. To znamená, že například prohodili písmena jdoucí po sobě. To bohužel program zatím neumí uznat. Studentům se například některé otázky zdály velice složité, nebo nevěděli, jak se například správně píše jméno autora. V tomto případě je vhodné hrát hru s vyučujícím jakožto moderátorem, který odpovědi zaznamenává do odpovědního rámečku. Dále jsem se zde setkala s názorem, že otázky jsou neúměrně řazené k jednotlivým stupňům obtížnosti. Tento návrh byl následně odkázán na rozřazovací výzkum otázek. U dvou dotazovaných jsem se zde setkala také s názorem, že by pro studenty nebo pro méně znalé hráče mohla být hra doplněna možností odpovídání ve formě „a,b,c“, což považuji za dobrý nápad. Hráč by si tak mohl vybrat ve volbě, zda bude odpovídat strukturovaně či odpověď zapíše do odpovědního rámečku. Další možností ke zlepšení bylo například zařazení časomíry. S touto možností souhlasím, ale doplnila bych ji jen jako volitelný prvek na začátku hry v nastavení.

Pedagogům byla položeny navíc další dvě otevřené otázky, na které měli v dotazníku odpovědět. „*Jakým způsobem, by tato hra mohla navazovat na Vaši*

výuku?“. Z větší části se zde setkáváme s odpovědí, že by hru v tomto případě využili jako ověření úrovně znalostí. Dále také jako formu opakování, kde by mohly být rozvinuty informace, na které by studenti neznali odpověď, nebo by je mohly zajímat. Jeden z vyučujících by hru využíval ve volnějším čase během hodiny, opět na prozkoušení znalostí nebo pro zpestření výuky. „*Jakým způsobem, byste motivoval/a studenty ke hře této hry?*“ Většina dotazovaných pedagogů odpověděla jednotně, že by se hře mohli věnovat za odměnu, za dobře vykonanou práci. Setkáváme se zde také s odpovědí, že by touto hrou vyučující ozvláštnil svou hodinu, která je koncipována spíše ve formě frontální výuky. Učitelé by hrou, také dle jejich názoru, mohli získat informace o vědomostech studentů, které by mohli zařadit do klasifikačních výsledků a ověřit si tak znalosti jinou formou, než klasickým písemným testem nebo ústním zkoušením.

Výzkum hodnotím pozitivně a velmi přínosně. Všechna hodnocení si беру k srdci a v budoucnu zapracuji na hlavních nedostacích, které v hodnocení byly zmíněny. Všem účastníkům byl na závěr zaslán děkovný e-mail a v některých případech jsme o hře nadále diskutovali.

Závěr

Teoretická část diplomové práce pojednávala o ikonografii deskových her ve výtvarném umění. První část této práce se věnuje definici slova „hra“ a dále také jednotlivému rozdělení deskových her. Tato první část se také zabývá jednotlivými hrami, které jsou populární a nejčastěji je nalézáme zobrazené ve výtvarném umění. Jedná se o hry šachy, doplněné informacemi o výstavách, které byly této hře věnovány, dále hry dáma, vrhcáby a karetní hry. Další část pojednává o stolních hrách ve výtvarném umění. Text je chronologicky rozdělen podle historických období od starověku po 20. století. Jednotlivá období jsou doplněné texty a obrazovou přílohou, která ukazuje zobrazení jednotlivých stolních her v dílech konkrétních autorů daného období, nebo také jednotlivých dílů. Třetí část je zaměřena na zobrazení zvířat jako hráčů deskových her. Čtvrtá část je také zaměřena na konkrétní umělce 20. století, kteří kromě umění zaměřili i svůj život na hraní šachu. Závěr této části je doplněn textem, který je zaměřen na pojetí stolních her v současnosti.

V praktické části diplomové práce byla vytvořena autorská desková hra na podporu výuky dějin umění. Stolní hra byla rozšířena do digitální online verze a také mobilní aplikace. Všechny verze této hry jsou koncipované jako kvízová karetní hra otázek a odpovědí. Hra nabízí přes 600 kvízových otázek, které mají rozvíjet a prohlubovat znalosti kulturně historické oblasti. Nejen u studentů, ale i u všech, kteří si chtějí hravou formou rozšířit své znalosti v daném oboru. Praktická část ukazuje jednotlivé části hry a její popis. Praktická část je doplněna výzkumem, který se týká rozřazení otázek do jednotlivých kategorií. Vývoji této hry bych se chtěla věnovat i nadále a vycházet z výzkumu, kterému byla hra podrobena v didaktické části.

Didaktická část diplomové práce byla zaměřena na výzkum, který si kladl za cíl zjistit, zda je hra vhodným vzdělávacím materiálem do hodin předmětu dějiny umění, ale také jako vzdělávací hra pro širokou veřejnost, která má zájem o kulturně historický obor. Nalézáme zde i metodiku, která je určena pro střední umělecké školy a vyučující dějin umění, aby pedagogům přiblížila využití této hry v hodinách. Výzkum byl proveden formou dotazníku a vyzkoušením hry mezi třemi kategoriemi respondentů.

Seznam použitých informačních zdrojů

Literární a inspirační zdroje

BLÁHA, Jaroslav, SLAVÍK, Jan, *Průvodce výtvarným uměním V*, Výtvarné umění a kultura 2 pol. 20. století od roku 1945 do současnosti, Praha, Albra, 2006

BLÁHA, Jaroslav, *Výtvarné umění a hudba: Tvar prostor a čas I/I*, Praha, Togga, 2012

BLÁHA, Jaroslav, *Výtvarné umění a hudba: Tvar prostor a čas I/II*, Praha, Togga, 2013

BLAŽÍČEK, Oldřich J., KROPÁČEK, Jiří, *Slovník pojmů z dějin umění: Názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malířství a užitého umění*, Praha, Aurora, 2013

CALLOIS, Roger, *Hry a lidé*, Nakladatelství studia Ypsilon, Praha, 1998, ISBN – 80-902482-2-2

CLARKE, J. R. *Look who's laughing: Humor in tavern painting as index of class and acculturation*. Memoirs of the American Academy in Rome, 1998/1999

EWALT, M. David, *Of dice and man*, Simon and Schuster, America, 2019 Inc.

FRYŠ, Josef, *Život ve stínu Vesuvu*, 2000, Příbram, Knihovna Jana Drdy, ISBN 80-86240-33-9

FULKOVÁ, Marie, *Diskurs umění a vzdělávání*, Praha, H+H, 2008

HÁJKOVÁ, Michaela. *Homo ludens Pragensis - Příspěvek k dějinám karetní hry v pozdně středověkých a raně novověkých Čechách*. IN: Archeologické rozhledy 1997/

HALZBAUER, Zdeněk, *Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů*, [online], 1992 [cit. 14.6.2020]. Dostupné z Digitální knihovna Filozofické fakulty Masarykovy univerzity: <http://hdl.handle.net/11222.digilib/140013>

HALZBAUER, Zdeněk, KOCMAN, František, *Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů*, [online]., 2001 [cit. 14.6.2020]. Dostupné z Digitální knihovna Filozofické fakulty Masarykovy univerzity: <http://hdl.handle.net/11222.digilib/140483>

HAZLBAUER, Zdeněk. Vzácný renesanční kamnový kachel z Pelhřimovska. In *Vlastivědný sborník Pelhřimovska*. 2001, č. 12 s. 147-152.

HISCHOVÁ, Jarmila, *Průvodce výtvarným uměním IV*, Umění 1. pol. 20. století, Praha, Albra, 2010

HONL, Ivan.: *Z minulosti karetní hry v Čechách*. Praha, 1947, Zikeš

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. [1938]. Rowohlt Verlag, 1994. ISBN 3-499-55435-6.4

HUYGHE, René a kol., *Umění pravěku a starověku*, Praha, Odeon, 1967

HUYGHE, René a kol., *Umění středověku*, Praha, Odeon, 1969

HUYGHE, René a kol., *Umění renesance a baroka*, Odeon, 1970

HUYGHE, René a kol., *Umění nové doby*, Praha, Odeon, 1974

KITZBERGEROVÁ, Leonora, *Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů 2. stupně ZŠ a SŠ, Didaktika výtvarné výchovy*

LANCIANI, R., Gambling and Cheating in Ancient Rome. North American Review, 1892

LINC, Milan, *Středověký svět 2*, Praha, 2009, Straky na vrbě, ISBN- 978-80-87364-05-5

MRÁZEK, Ivan, *Drahé kameny starověkých civilizací*, 2013, Praha, Masarykova univerzita, ISBN - 9788021061224

NOVOTNÝ, Jiří. *Kapitoly z historie šachu*. Brno, 1980.

OMASTA, Vojtěch, RAVIK, Slavomír. *Karty, hráči, karetní hry*. Praha, Levné knihy KMa, 2005. 582 s. ISBN 8073092069

OMASTA, Vojtěch, RAVIK, Slavomír. *Velká kniha karetních her*. Praha: 2000, ISBN 80-86367-00-2

PLISKA, Karel. *Učebnice šachu pro samouky: začátečníci + historie a pravidla hry*. Frýdek-Místek: Pliska, 2006. 272 s. ISBN 80-85232-57-X

RÁDL, Emanuel, TOBOLKA Zdeněk Václav, *Masarykův slovník naučný, Československý kompas*, 1993

SVOBODA, Tomáš. a kol.: *Oficiální pravidla karetních her*, Eminent. 2002, ISBN – 9788072877768

STREJC, J., *1600: Mravové aneb naučení potřebná*. In: *Zíbrt, Č., 1889: Z her a zábav staročeských*, I, Velké Meziříčí

ŠAMŠULA, Pavel, ADAMEC, Jaromír, *Průvodce výtvarným uměním I, Umění pravěku a starověku*, Praha, Albra, 2000

ŠAMŠULA, Pavel, ŠAMŠULA, Pavel, ADAMEC, Jaromír, *Průvodce výtvarným uměním II*, Praha, Albra, 2000

ŠAMŠULA, Pavel, BLÁHA, Jaroslav, *Průvodce výtvarným uměním III, Renaissance, Baroko, Romantismus*, Praha, Albra, 2000

ŠVAŘÍČEK, Roman, ŠEĐOVÁ, Klára, *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*, 2007, Portál, Praha, ISBN 978-80-7367-313-0

VYSKOČILOVÁ, Radka, *Šachy*, Brno, 2009, Diplomová práce, Masarykova univerzita v Brně, Fakulta Pedagogická, vedoucí práce doc.ak.mal. Blanka Růžicková, Online, [cit. 15.06.2020]

ZAPLETAL, Miloš, *Velká kniha deskových her*, Mladá Fronta, 1991, ISBN -80-204-0188-1

ZAPLETAL, Miloš, *Pokladnice her*, Praha, 1968, Mladá fronta

ZÍBRT, Čeněk, *Dějiny hry šachové v Čechách*. Praha, 1888

ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských*. Velké Meziříčí, 1889

Internetové a inspirační zdroje

8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements (1957) - YouTube. YouTube [online]. [cit. 10.06.2020], Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=gMIBbesWJDA>

16 of the Most Interesting Ancient Board and Dice Games | Live Science. Live Science: The Most Interesting Articles, Mysteries & Discoveries [online]. Copyright © [cit. 14.06.2020]. Dostupné z: <https://www.livescience.com/64266-ancient-board-games.html>

Agnes Augusta Talboys (1863-1941, British). THE GREAT CAT - The Cat in History, Art and Literature [online]. Copyright © [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.thegreatcat.org/the-cat-in-art-and-photos-2/cats-in-art-20th-century/agnes-augusta-talboys-1863-1941-british/>

Ancient Egyptian Game of Senet. *Discovering Ancient Egypt hieroglyphs pharaohs pyramids mummification* [online]. Copyright © Discovering Egypt 2020 [cit. 17.06.2020]. Dostupné z: <https://discoveringegypt.com/ancient-egyptian-game-senet/>

ART BLOG: Jan Van Beers paintings . ART BLOG [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://my-museum-of-art.blogspot.com/2014/08/jan-van-beers-paintings.html>

ARTEZINE 24 [online]. Copyright © 2006 Gordon Fitch [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artezine.com/issues/20060701/imochess.html>

Board Games in Art History | Great Art Game | BoardGameGeek. BoardGameGeek | Gaming Unplugged Since 2000 [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/blogpost/85847/board-games-art-history>

Card playing monkeys by Abraham Teniers on artnet. Buy, Sell, and Research Contemporary Art Online: artnet [online]. Copyright ©2020 Artnet Worldwide Corporation. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/abraham-teniers/card-playing-monkeys-QfwuJmXgKiTMB5Q-dIds-g2>

Card Players by Cezanne (article) | Khan Academy. Khan Academy | Free Online Courses, Lessons & Practice [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/avant-garde-france/post-impressionism/a/cezanne-card-players>

Card Players by Fernando Botero-David Benrimon Fine Art. David Benrimon Fine Art - Specializing in Fernando Botero, Pablo Picasso and Yayoi Kusama [online]. Copyright ©2019 David Benrimon Fine Art. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.davidbenrimon.com/artists/artistworks/fernando-botero/card-players.html>

Edo Historical Chess Ratings [online] [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.edochess.ca/batgirl/Imagery_of_Chess3.html

Dáma-O hře, pravidla hry, historie. Dáma-zahrajte si s V2 [online]. Copyright © 2008 V2. Design vytvořil [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://dama.petrvladyka.cz/o-dame.php>

Deskové hry, Vrhcáby, 2009, [online]. [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/pravidla/vrhcaby.htm>

Documents | abart. *Persons* | *abart* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://en.isabart.org/document/33720/>

DOX – UMĚNÍ ŠACHU. *DOX* [online]. [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/program/umeni-sachu>

DUCHAMP, Marcel, ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=502

Duchampův oheň | Reflex.cz. *Reflex.cz - Komentáře, zprávy, výrazné autorské fotografie* [online]. Copyright © 2001 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.reflex.cz/clanek/stary-reflex-tema-reflexu/27352/duchampuv-ohen.html>

Edo Historical Chess Ratings [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.edochess.ca/batgirl/Cessolis.html>

Fernando Botero | ARTMUSEUM.CZ. ARTMUSEUM.CZ [online]. Copyright © 1999 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z:

http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=173Florentine Codex by Bernardino de Sahagún & collaborators (article) | Khan Academy. *Khan Academy | Free Online Courses, Lessons & Practice* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-americas/new-spain/viceroyalty-new-spain/a/bernardino-de-sahagn-and-collaborators-florentine-codex>

Follower of Michelangelo Merisi, called Caravaggio, 17th Century - Old Master Paintings 2018/04/24 - Realized price: EUR 50,000 - Dorotheum. Das führende Auktionshaus Mitteleuropas - Kunstauktionen, Zeitgenössische Kunst, Gemälde, Juwelen & mehr - Dorotheum [online]. Copyright © 2020 Dorotheum GmbH [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.dorotheum.com/en/l/5137217/>

Greek Art & Architecture: Archaic Black-Figure Pottery: Exekias, Achilles and Ajax. *Christopher L.C.E. Witcombe* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://arthistoryresources.net/greek-art-archaeology-2016/archaic-BF-exekias-achilles.html>

Hidden meanings in The Garden of Earthly Delights - BBC Culture. *BBC - Homepage* [online]. Copyright © 2020 BBC. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/culture/article/20160809-hidden-meanings-in-the-garden-of-earthly-delights>

Historie. *Hra go* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://hra-go.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=48&Itemid=55

Historie deskových her | Vše o hračkách. *Vše o hračkách* [online]. Copyright © 2020, TEDDIES s. r. o. [cit. 29.11.2020]. Dostupné z: <http://www.vseohrackach.cz/clanky/historie-deskovych-her>

Historie pokeru I-Co bylo před Texas Holdem | Poker-Arena.cz. *Poker-Arena.cz | poker online zdarma | Texas Holdem poker 2020* [online]. Copyright © [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/historie-pokeru-i-co-bylo-pred-texas-holdem_2718.html

Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators - Journal of Historians of Netherlandish Art. *Journal of Historians of Netherlandish Art* - [online]. Copyright © 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://jhna.org/articles/homo-ludens-pieter-bruegels-childrens-games-humanist-educators/>

HOVORKOVÁ, Kateřina. Hry vymýšlel Vlada už jako dítě. Dnes se tím živí a sklízí úspěchy. In *Idnes.cz* [online]. [cit. 29. 5. 2020] Dostupné: http://finance.idnes.cz/rozhovor-s-hernim-designerem-vladimirem-chvatilem-f8e/podnikani.aspx?c=A140123_203138_podnikani_kho

Hra go. *Hra go* [online]. Dostupné z: <http://hra-go.cz/>

Chess art « ChessManiac. ChessManiac [online]. Copyright © 2003 [cit. 14.06.2020]. Dostupné z: <http://www.chessmaniac.com/tag/chess-art/>

Il simbolismo degli scacchi - Pagina 2. Termometro Politico - Forum [online]. Copyright © 2020 vBulletin Solutions, Inc. All rights reserved. [cit. 14.06.2020]. Dostupné z: <https://forum.termometropolitico.it/14455-il-simbolismo-degli-scacchi-2.html>

Chess Paintings by Famous Artists | 1st Art Gallery. Buy Oil Paintings, Portraits and Reproductions Online | 1st-art-gallery.com [online]. [cit. 29. 5. 2020]. Dostupné z: <https://www.1st-art-gallery.com/Sport-And-Games/Chess.html>

KLEINEROVÁ, Jana. Historie stolních her. Gymnasion: Časopis pro metodu a inspiraci [online]. Praha: Nadační fond Gymnasion, 2010, 29.11.2010, 47(16), 5-7 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://gymnasion.org/wp-content/uploads/2017/05/16E_Zábava.pdf

Klub přátel deskových her, [online]. Copyright © 1999 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.info/historie.php>

Let the Snorter Be Covered in Soot': Ancient Board Game Inscriptions – History From Below . *History From Below – Musings on Daily Life in the Ancient and Early Medieval Mediterranean By Sarah E. Bond* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://sarahemilybond.com/2015/03/30/let-the-snorter-be-covered-in-soot-ancient-board-game-inscriptions/>

Libro de los juegos - Wikipedia. [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Libro_de_los_juegos

Man Ray | ARTMUSEUM.CZ. ARTMUSEUM.CZ [online]. Copyright © 1999 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=617

Marcel Duchamp and Chess - Chess.com. *Chess.com - Play Chess Online - Free Games* [online]. Copyright © 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/marcel-duchamp-and-chess>

Max Ernst. The King Playing with the Queen (Le roi jouant avec la reine). 1944 (cast 1954) | MoMA. [online]. Copyright © 2020 The Museum of Modern Art [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81359>

Max Ernst and His Chess Set at the Chess Exhibition, "The Imagery of Chess" | The Art Institute of Chicago. *Downtown Chicago's #1 Museum | The Art Institute of Chicago* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.artic.edu/artworks/120016/max-ernst-and-his-chess-set-at-the-chess-exhibition-the-imagery-of-chess>

Max and Dorothea - Chess.com. Chess.com - Play Chess Online - Free Games [online]. Copyright © 2020 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/max-and-dorothea>

Metmuseum, [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355>

Metmuseum, [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: https://www.metmuseum.org/toah/hd/anbd/hd_anbd.htm

Mezihra / Entr'acte (1924) | ČSFD.cz. [online]. Copyright © 2001 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/157860-mezihra/prehled/>

MutualArt.com - The Web's Largest Art Information Service.. MutualArt - Auctions, Exhibitions and Analysis for over 300,000 artists [online]. Copyright © 2020 MutualArt Services, Inc. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.mutualart.com/Artwork/Monkeys-Playing-Backgammon/22A65D6F67316D49>

MutualArt.com - The Web's Largest Art Information Service.. MutualArt - Auctions, Exhibitions and Analysis for over 300,000 artists [online]. Copyright © 2020 MutualArt Services, Inc. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.mutualart.com/Artwork/Monkeys-playing-cards-in-a-guardroom/7EDCEE6845F898FA>

Na hradu Helfštýn budou k vidění obří kovové šachy — Zprávy — Zpravodajství Brno — Česká televize. [online]. Copyright © 1996 [cit. 09.06.2020]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/zpravodajstvi-brno/zpravy/143023-na-hradu-helfstyn-budou-k-videni-obri-kovove-sachy/>

Návod, pravidla hra Mlýn-Společenské hry. *Společenské stolní hry, deskové a stolní hry* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.spolecenske-stolni-hry.cz/navody-ke-spolecenskym-hram/mlyn.php>

Obří kované šachy nově na Široké hradbě | Muzeum Komenského v Přerově. *Hrad Helfštýn | Muzeum Komenského v Přerově* [online]. Copyright © 2020 [cit. 29.06.2020]. Dostupné z: <http://www.helfstyn.cz/aktuality/archiv-aktualit/obri-kovane-sachy-nove-na-siroke-hradbe>

Papyrus | British Museum. British Museum [online]. Copyright © 2020 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA10016-1

Patolli | Cyningstan. *A Time for Play | Cyningstan* [online]. Copyright © Cyningstan 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.cyningstan.com/game/1165/patolli>

Patolli - Wikipedia. [cit. 15.06.2020]. [online]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Patolli>

Portrait of Chess Players by Marcel Duchamp. *galleryIntell - Art World Curated* [online]. Copyright © galleryIntell 2020 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://galleryintell.com/artex/portrait-of-chess-players-by-marcel-duchamp/>

Preston Park Museum's most treasured painting to go on national tour - Stockton Council . Home - Stockton Council [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.stockton.gov.uk/news/2016/september/preston-park-museum-s-most-treasured-painting-to-go-on-national-tour/>

Pieter Bruegel starší | ARTMUSEUM.CZ. *ARTMUSEUM.CZ* [online]. Copyright © 1999 [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=189

Pieter Bruegel starší, Holandská přísloví, 1559 – Khanova škola. *Khanova škola* [online]. [cit. 10.06.2020]. z: <https://khanovaskola.cz/video/13/106/651-pieter-bruegel-starsi-holandska-prislovi-1559>

Původ a historie hazardních her | Encyklopedie-Hazardu.cz. *Encyklopedie-Hazardu.cz | Casino a hrací automaty | Poker a ruleta* [online]. Copyright © [cit. 17.06.2020]. Dostupné z: https://www.encyklopediehazardu.cz/rubriky/legislativa-a-historie/puvod-a-historie-hazardnich-her_6.html

Římské deskové hry – Kolovrat. *Kolovrat - pohanský on-line magazín Kolovrat* [online]. Copyright © 2014.Design by [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

Scienceworld | Evoluce deskových her: senet, šachy, patoli. *Science World.cz | Novinky ze světa vědy a techniky: technologie, neživá příroda, člověk, biologie* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://www.scienceworld.cz/neziva-priroda/evoluce-deskovych-her-na-pocatku-stalo-neco-jako-clovece-nezlob-se-381/>

The Art of Chess - Exhibitions - Luhring Augustine. *Luhring Augustine* [online]. Copyright © the artists and Luhring Augustine. [cit. 10.06. 2020]. Dostupné z: <https://www.luhringaugustine.com/exhibitions/the-art-of-chess/press-release>

The Card Players - The Collection - Museo Nacional del Prado. *Museo Nacional del Prado* [online]. Copyright © The Trustees of the British Museum 1973,0120.4 [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-card-players/ec62bd33-4cff-478c-bb1a-886d4cb0e340>

The Cardsharps | Kimbell Art Museum. Homepage | Kimbell Art Museum [online]. Copyright ©2020 Kimbell Art Museum [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.kimbellart.org/collection/ap-198706>

The Cheat with the Ace of Clubs | Kimbell Art Museum. Homepage | Kimbell Art Museum [online]. Copyright ©2020 Kimbell Art Museum [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.kimbellart.org/collection/ap-198106>

The Conjuror (painting) - Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjuror_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjuror_(painting))

The Fight Between Carnival and Lent-Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fight_Between_Carnival_and_Lent

The Full History of Board Games - The Startup - Medium. Medium – Get smarter about what matters to you. [online]. [cit. 29.6.2020]. Dostupné z: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

The Game of Senet. Game Cabinet [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <http://www.gamecabinet.com/history/Senet.html>

The Kremer Collection. Home - The Kremer Collection [online]. Copyright 2020 The Kremer Collection [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.thekremercollection.com/theodoor-rombouts/#main>

The Road to Canterbury | Board Game | BoardGameGeek. *BoardGameGeek* | *Gaming Unplugged Since 2000* [online]. [cit. 10.06.2020], Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/96792/road-canterbury>

The Story Behind the "Dogs Playing Poker" Painting. *My Modern Met – The Big City That Celebrates Creative Ideas* [online]. Copyright © 2020. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/dogs-playing-poker-painting/>

The Triumph of Death-Wikipedia. [online]. [cit. 15.06.2020] Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Triumph_of_Death

Three card players by Alexander Calder on artnet. Buy, Sell, and Research Contemporary Art Online: artnet [online]. Copyright ©2020 Artnet Worldwide Corporation. All rights reserved. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/three-card-players-4Af5Wgj0FZe7g0MVJ4Olva2>

Universe of painting | Paintings, painters and galleries. *Universe of painting | Paintings, painters and galleries* [online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <http://www.virtual-art-museum.com>

Valentine de Boulogne – The Cheats - METmuseum[online]. [cit. 10.06.2020]. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/663467>

Year 123 – 1983: The Codex Magliabechiano and the Lost Prototype of the Magliabechiano Group by Elizabeth Hill Boone | 150 Years in the Stacks. *MIT Libraries* [online]. [cit. 15.06.2020]. Dostupné z: <https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/09/1983/>

Seznam obrazových příloh

Obr. č. 1: WHITEREAD, Rachel. Art of chess [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: http://www.artnet.com/artists/rachel-whiteread/modern-chess-set-a-j97dlas04ZS_YINP6WIsrg2

Obr. č. 2: KRUGER, Barbara, Art of chess[online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://designaplause.com/news/people/the-art-of-chess/8923/>

Obr. č. 3: CATTELAN, Maurizio, Art of chess [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2013/contemporary-art-day-auction-113023/lot.320.html>

Obr. č. 4: CHAPMAN, Dinos, Jake, Art of chess[online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/jake-dinos-chapman-b-1966-6221775-details.aspx>

Obr. č. 5: TASOVSKÝ, Pavel, Helštýn, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.mesto-lipnik.cz/ohlednuti-kov-ve-meste-ix-rok-2013/d-1301>

Obr. č. 6: Hrobka královny Nefertari, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355>

Obr. č. 7: Hrobka Hesý [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://eplayafrica.com/the-earliest-forms-of-gambling-in-ancient-egypt/>

Obr. č. 8: Ukázka hry Senet, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/41/96/db/4196db68db1c54f65757fd186c3f5a7f.jpg>

Obr. č. 9: Ukázka hry Mehen, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.suenec.cz/mehen-byla-jednou-z-prvnich-deskovych-her-pro-vice-hracu/>

Obr. č.10:SAHAGÚNA, Bernardina, Florentský Kodex, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/Patolli.jpg>

Obr. č.11: Kodex Magliabechiano, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e3/Macuilxochitl_Patolli.png

Obr. č.12: Žena hrající Go, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9d/Anonymous-Astana_Graves_Wei_Qi_Player.jpg

shu

Obr. č.13: Příběh z Genji, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/GO_Tale_Genji_Takekawa.JPG

Obr. č.14: SHUNMAN,Kubo,Hrací plocha pro hru Go [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://ukiyo-e.org/image/met/DPI35836>

Obr. č.15: Hra Ludus Duodecim Scriptom, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.ancientgames.org/ludus-duodecim-scriptorum-duodecim-scripta-the-game-of-twelve-inscriptions/>

Obr. č.16 : Tabula, Fórum Timgadu[online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://sarahemilybond.files.wordpress.com/2015/03/tumblr_intvb6zwnu1qh236bo1_1280.jpg

Obr. č.17 : Latrunculi, Fórum Romanum [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

Obr. č.18 : Černofigurové motivy na amfoře [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

Obr. č.19 : Mozaika, Bardo Tunis [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://magistramacisaac.pbworks.com/f/1205177202/1338.jpg>

Obr. č.20 : Tres lineatae, Súsy, Tunis [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://kolovrat.pohanskaspolecnost.cz/rimske-deskove-hry/>

Obr. č.21 : Freska zobrazující hru, Pompeje [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://jennifersienna-vitaleartdiscovery.blogspot.com/2012/01/>

Obr. č.22 : Freska zobrazující hru, Pomeje [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: http://photos1.blogger.com/blogger/5285/2699/1600/gamblers_painting.0.jpg

Obr. č.23: ALFONSO X., Ukázka z knihy Libro de juegos [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://actudiahermetise.blogspot.com/2011/01/divinchi-robotics-of-hip.html>

Obr. č.24: ALFONSO X., Ukázka z knihy Libro de juegos [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://twitter.com/AjedrezModerno/status/1050037233594568706/photo/1>

Obr. č.25: ALFONSO X., Ukázka z knihy Libro de juegos [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5e/Grande-acedrex.jpg>

Obr. č.26: CESSOLIS, de Jacoba, De ludo scachorum, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/De-Ludo-Scachorum-illuminated-manuscript-facsimile-03.jpg>

Obr. č.27: BOSCH, Hieronymus, Zahrada pozemských rozkoší, Detail, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://ningunaregres.blogspot.com/2017/01/>

Obr. č.28: BOSCH, Hieronymus, Kejkliř [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_\(painting\)#/media/File:Hieronymus_Bosch_051.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_(painting)#/media/File:Hieronymus_Bosch_051.jpg)

Obr. č.29: Středověká kachle s hráči vrhcábů, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.esbirky.cz/predmet/6285355?searchParams=%7B%22filter%22%3A%7B%22group%22%3A%5B%223517420%22%5D%7D%2C%22order%22%3A%22datingStart%22%2C%22itemsPerPage%22%3A96%2C%22path%22%3A%22eJyVkU1LxD AQhv9KyMFTpU3d3bqFxYOXhQVZ8Gg8pM1sHdokJR8HXfzvhlorlVXsLfC%2BM89D5ulMtVBAS7rvQApPeiM7KAlq59GHGmhCO9RtLPD0ZajwdArv0INyR7BH0cBuu7kyVoLdxRLq5tEL6%2B17cqYoacmKDcuSL9gDD1kGzBqph5ckKrxBUOSa7NF5Y7Fuh2A7BlGjFh4Y1%5C%2Fj%2BCjg0eg%5C%2F%5C%2FXg6YJdo5qvbIp885zKMuOpT17ZibuRCdW%2B6DurfnOK%5C%2FugrjXHQaGAukbtasWLH1ZHUAKxT%2BVDgFLS%2BRT0ZLno47lLz75sdRB1XzpmNNaG%5C%2FBHVt6FGLkZv%5C%2F6wTPH%5C%2Fzc2rs%3D%22%7D&sequencePointer=62>

Obr. č.30: BRUEGEL, Pieter, Nizozemská přísloví,[online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/Pieter_Brueghel_II_-_The_Netherlandish_Proverbs_2018_CKS_15496_0007.jpg

Obr. č.31: BRUEGEL, Pieter, Souboj masopustu a půstu, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=177

Obr. č.32: BRUEGEL, Pieter, Dětské hry [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=4078

Obr. č.33: BRUEGEL, Pieter, Triumf smrti [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b3/The_Triumph_of_Death_by_Pieter_Bruegel_the_Elder.jpg

Obr. č.34: TENIERS, David, Hráči vrhcábů [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/probably-by-david-teniers-the-younger-backgammon-players>

Obr. č.35: TENIERS, Abraham, Opice hrají karty [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/abraham-teniers/card-playing-monkeys-QfwuJmXgKiTMB5Q-dIds-g2>

Obr. č.36: ROMBOUTS, Theodoor, Hráči karet a kuřáci, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Rombouts_Card_players_and_s_mokers.jpg

Obr. č.37: ROMBOUTS, Theodoor, Hráči Backgamoonu [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/theodoor-rombouts/the-backgammon-players-xcno2D7JLdaFH7WqvQbO2A2>

Obr. č.38: CARAVAGGIO, Hráči karet, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.kimbellart.org/collection/ap-198706>

Obr. č.39: TOUR, La de Georges, Falešný hráč karet [online]. [Cit. 30.11.2020]
Dostupné z: <https://tendimag.com/2018/07/25/jogo-viciado/09-georges-de-la-tour-le-tricheur-louvre-1635/>

Obr. č.40: GOYA, Francisco, Hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/jugadores-de-naipes/ec62bd33-4cff-478c-bb1a-886d4cb0e340>

Obr. č.41: CÉZANNE, Paul, Hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Les_Joueurs_de_cartes%2C_par_Paul_C%C3%A9zanne%2C_Metropolitan_Museum_of_Art.jpg

Obr. č.42: CÉZANNE, Paul, Hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/Paul_Cezanne_Les_joueurs_de_cartes.jpg

Obr. č.43: CÉZANNE, Paul, Hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3d/Paul_C%C3%A9zanne%2C_Les_joueurs_de_carte_%281892-95%29.jpg

Obr. č.44: , COOLIDGE, Cassius Marcellus, Waterloo [online]. [Cit. 30.11.2020]
Dostupné z: <https://mymodernmet.com/dogs-playing-poker-painting/>

Obr. č.45: CALDER, Alexander, Tři hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://www.dantzig.uk/product/three-card-players/>

Obr. č.46: BOTERO, Fernando, Hráči karet [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://www.widewalls.ch/magazine/fernando-botero-paintings/card-players-1991>

Obr. č.47: LADA, Josef, Sváteční hospoda [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://database.joseflada.cz/cs/ilustrace/17775561-svatecni-hospoda-1932>

Obr. č.48: Papyrus, Lev a Gazela hrají Senet, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://www.bmimages.com/preview.asp?image=00036263001>

Obr. č.49: TALBOYS, Agnes, Augustina, Kočky hrají šachy [online]. [Cit. 30.11.2020]
Dostupné z: <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Agnes-Augusta-Talboys/615941/Group-of-cats-playing-with-chess-pieces.html>

Obr. č.50: DUCHAMP, Marcel, Král a královna obklopeni rychlými akty, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/king-and-queen-surrounded-by-swift-nudes-1912>

Obr. č.51: DUCHAMP, Marcel, Šachisté [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z:
<https://www.philamuseum.org/collections/permanent/51446.html>

Obr. č.52: ERNST, Max, Král hraje s královnou, [online]. [Cit. 30.11.2020] Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81359>

Obr. č.53: *Ukázka barvy I.*, V majetku autorky

Obr. č.54: *Ukázka barvy II.*, V majetku autorky

Obr. č.55: *Stanislav Setinský, Sockův font*, V majetku autorky,

Obr. č. 56: *Obal hry, přední strana*, V majetku autorky

Obr. č. 57: *Obal hry, zadní strana*, V majetku autorky

Obr. č. 58: *Rozložená hra s hrací plochou, kartami a pravidly*, V majetku autorky

Obr. č.59: *Hrací plocha s rozloženými*, V majetku autorky

Obr. č.60: *Hrací karty v herní krabici*, V majetku autorky

Obr. č. 61: Ukázka karty kategorie Bonus, V majetku autorky.

Obr. č. 62: Ukázka karty kategorie malířství, V majetku autorky

Obr. č. 63: Ukázka karty kategorie Obraz, V majetku autorky

Obr. č. 64: Ukázka Zlaté karty, V majetku autorky

Obr. č. 65: Ukázka Prázdné karty, V majetku autorky

Obr. č. 66: Ukázka orientačního systému, V majetku autorky

Obr. č. 67: Ukázka herního plánu, V majetku autorky

Obr. č. 68: Ukázka zápisového bloku, V majetku autorky

Obr. č. 69: Ukázka digitální hry, Úvod, V majetku autorky.

Obr. č. 70: Ukázka digitální hry, Zápis hráčů, V majetku autorky

Obr. č. 71: Ukázka digitální hry, Hrací plocha, V majetku autorky

Obr. č. 72: Ukázka digitální hry, Pravidla, V majetku autorky

Obr. č. 73: Ukázka digitální hry, Výběr otázky, V majetku autorky

Obr. č. 74: Ukázka digitální hry, Ukázka odpovědi, V majetku autorky

Obr. č. 75: Ukázka digitální hry, Kategorie Bonus, V majetku autorky

Obr. č. 76: Ukázka digitální hry, Kategorie Bonus, V majetku autorky

Obr. č. 77: Ukázka digitální hry, Kategorie Obraz, V majetku autorky.

Obr. č. 78: Ukázka digitální hry, Rozehraná hrací plocha, V majetku autorky

Obr. č. 79: Ukázka digitální hry, Konec hry, V majetku autorky

Obr. č. 80: Ukázka mobilní aplikace hry Dějiny umění, V majetku autorky